Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

05/19 · Ausgabe 265 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 05

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

FINAL FANTASY VII

Test + Mega-Special

Nach 22 Jahren endlich auf einer Nintendo-Konsole!

AUF 20 SEITEN

- Großer Test zu Yoshis Switch-Abenteuer
- Komplettlösung zu allen Blumen im Spiel
- N64-Klassiker Yoshi's Story im Retro-Feature

CADENCE OF HYRULE

Alle Infos zum fetzigen Mix aus Rhythmusspiel und Zelda-Abenteuer + Kolumne zu Nintendos Markenoffenheit

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Partnerschaften mit anderen Spieleentwicklern, Herstellern, Merchandising- und anderen Firmen gehören schon sehr lange zu Nintendos Strategie. Man denke etwa an das Entwicklerstudio HAL Laboratory, mit dem Nintendo schon seit den 80ern eng zusammenarbeitet und das vor allem für die *Kirby*-Reihe bekannt ist. In der Historie von Nintendo findet man viele dieser Partnerschaften und während in den letzten Jahren vermehrt neue entstanden sind, gingen manche auch im Lauf der Zeit zu Bruch. In den NES- und SNES-Äras entwickelte Square Soft beispielsweise die ersten sechs *Final Fantasy*s noch exklusiv für Nintendos Konsolen. Mit *Final Fantasy VII* gingen Nintendo und Square jedoch getrennte Wege. Wie es dazu kam, erfahrt ihr in unserem großen Special, außerdem testen wir den Rollenspielklassiker, der nun nach 22 Jahren erstmals doch auf einer Nintendo-Konsole erschienen ist.

Ein Beispiel für Nintendos jüngere Kooperationen ist *Cadence of Hyrule*, das von dem kleinen Indie-Studio Brace Yourself Games verantwortet wird und das Rhythmusspiel *Crypt of the Necrodancer* mit *The Legend of Zelda* verschmilzt. Was euch im Spiel erwartet, verrät unsere Vorschau, zudem geht Viktor in seiner Kolumne darauf ein, warum diese Ankündigung für Nintendo-Fans im Allgemeinen vielversprechend ist.

Und noch ein Hinweis an unsere Abonnenten: Wie euch sicher aufgefallen ist, wird die N-ZONE ab jetzt nicht mehr in einer Folienverpackung geliefert. Diese Umstellung hat zwei Gründe: Zum einen haben sich die Kosten durch ein neues Verpackungsgesetz für derartige Verpackungen erhöht. Da wir jedoch den Abopreis nicht anheben möchten, haben wir uns stattdessen gegen die Folie entschieden. Und zum anderen tun wir dadurch auch der Natur etwas Gutes, denn somit verzichten wir auf mehrere Tausend Kunststofffolien jeden Monat. Sollte es durch diese Umstellung zu Schäden am Heft kommen oder solltet ihr sonstige Probleme mit eurem Abo haben, könnt ihr euch jederzeit an folgende E-Mail-Adresse wenden: computec@dpv.de. Weitere Kontaktmöglichkeiten unseres Abo-Services stehen zudem jede Ausgabe im Impressum.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 05/2019

Was haben wir denn hier?
Erst letzte Ausgabe befasste sich Lukas in einer Kolumne mit Gerüchten, die besagen, dass Nintendo und Microsoft künftig enger zusammenarbeiten werden. Was könnte das für Nintendo-Fans bedeuten? Teil der Gerüchte war, dass das bisher Microsoft-exklusive *Cuphead* für Switch kommen solle. Inzwischen ist es offiziell und *Cuphead* erscheint am 18. April für Switch. Aber nicht nur das, das Spiel soll mit einem nachgereichten Update sogar einige Xbox-Live-Funktionen erhalten, wodurch man unter anderem Xbox-Achievements erringen kann. Das ist insofern spannend, da es ein erstes Anzeichen dafür ist, dass hinter der angeblichen Zusammenarbeit tatsächlich etwas zu stecken scheint. Vielleicht klappt's ja doch mit Banjo und Kazooie in *Smash*?!

HEFTINHALT 05/2019

LUKAS
Yoshis neues Abenteuer für Switch ist unverschämt putzig. Was ihr sonst noch wissen müsst, lest ihr in unserem Test.

START

Aktuelles 06
Editorial 03
Heftinhalt 04

MAGAZIN

Cadence of Hyrule: Darf bald jeder an Nintendos Marken ran? (Kolumne) 22
Final Fantasy VII: Warum Nintendo und Square einst getrennte Wege gingen . 12
Final Fantasy VII und die rosarote Nostalgie-Brille … (Kolumne)..... 18
Mario Kart mal anders: Lukas spielt in Japan!..... 20
The Legend of Zelda Encyclopedia 24

VORSCHAU

Termine 30

Switch

Cadence of Hyrule 26
Giga Wrecker Alt. 28

TEST

Wir präsentieren: Unser neues Wertungssystem (Wiederholung)..... 32
Team und Meinungsmache..... 34
Topspiele 58

Switch

Baba Is You (eShop)..... 50
Final Fantasy VII (eShop)..... 48
Nachspiel: Captain Toad: Treasure Tracker – Spezial-Episode (eShop).... 56
The Walking Dead: Final Season..... 40
Farewell, Telltale Games: Ein persönlicher Rückblick (Kolumne) . 42
Trüberbrook..... 52
Turok (eShop) 54
Unravel 2..... 46
Yoshi's Crafted World 36

RETRO

N-ZONE Zeitreise..... 70
Yoshi's Story 66

SERVICE

Yoshi's Crafted World Komplettlösung – Teil 1..... 72

COMMUNITY

Interaktiv 88
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Thema des Monats 96

22 & 26

MAGAZIN & VORSCHAU | CADENCE OF HYRULE

JOHANNES
Warum sich Viktor auf das *Zelda*-Rhythmusspiel *Cadence of Hyrule* freut, lest ihr in seiner Vorschau sowie seiner Kolumne.

12 & 48

MAGAZIN & TEST | FINAL FANTASY VII

KATHARINA
In unserem Special erfahrt ihr, wieso *Final Fantasy VII* für Playstation erschien und nicht N64. Und einen Test packen wir obendrauf!

50

TEST | BABA IS YOU

VIKTOR
Wenn ihr ein cleveres, anspruchsvolles Rätsel-Spiel sucht, solltet ihr euch *Baba Is You* nicht entgehen lassen. Wieso, verrät unser Test.

VERKAUFS-TOP-10

SWITCH

1		**YOSHI'S CRAFTED WORLD** Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/19 Wertung: 8 Der Knuddelsaurier hüpft auf die Spitzenposition. Oder in Yoshis Worten: „Yoshi!“
2		**MARIO KART 8 DELUXE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/17 Wertung: 9
3		**SUPER MARIO PARTY** Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/18 Wertung: 8
4		**SUPER SMASH BROS. ULTIMATE** Entwickler: Bandai Nam./Sora Ltd. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/19 Wertung: 9
5		**POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU! & EVOLI!** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/18 Wertung: 8
6		**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Wertung: 10
7		**DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION** Entwickler: Blizzard Entertain. Hersteller: Blizzard Entertain. Test in: N-ZONE 12/18 Wertung: 9
8		**SPLATOON 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Wertung: 9
9		**MINECRAFT** Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Microsoft Test in: N-ZONE 07/17 Wertung: 8
10		**MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/17 Wertung: 9

3DS

1		**POKÉMON ULTRASONNE & ULTRAMOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/18 Wertung: 9 Und immer noch dominieren die Pokémon die 3DS-Charts.
2		**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Wertung: 9
3		**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo/Retro St. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Wertung: 10
4		**POKÉMON X & Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Wertung: 10
5		**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/11 Wertung: 9
6		**POKÉMON SONNE & MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Wertung: 9
7		**LUIGI'S MANSION** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/18 Wertung: 9
8		**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Wertung: 9
9		**POKÉMON ALPHA SAPHIR & OMEGA RUBIN** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/14 Wertung: 9
10		**MIITOPIA** Entwickler: GoodFeel/HAL Lab. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Wertung: 8

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

KOMMT DIE NEUE SWITCH?

Switch Angeblich erwarten uns noch dieses Jahr gleich zwei neue Switch-Varianten, berichtet das Wall Street Journal.

Die Gerüchteküche brodelt schon länger, nun wird sie durch einen Bericht der renommierten Tageszeitung *Wall Street Journal* weiter befeuert: Angeblich sollen später im Jahr nicht nur eine, sondern gleich zwei neue Varianten der Nintendo Switch auf den Markt kommen. Dabei handelt es sich angeblich einmal um ein schwächeres Model, bei dem auf einige Funktionen wie HD-Vibration verzichtet wird. Das zweite Model soll laut Wall Street Journal in Berufung auf Hardware-Hersteller und Software-Entwickler mit Zugriff auf Prototypen leistungsstärker und teurer sein und damit Core-Gamer ansprechen. Die Vorstellung der neuen Modelle sei angeblich zur E3 geplant. Nintendo äußerte sich bisher nicht zu den kursierenden Gerüchten.

ERFOLGREICHSTE INDIES FÜR SWITCH

Switch Nintendo hat die Top 10 der erfolgreichsten Indie-Games für die Switch veröffentlicht.

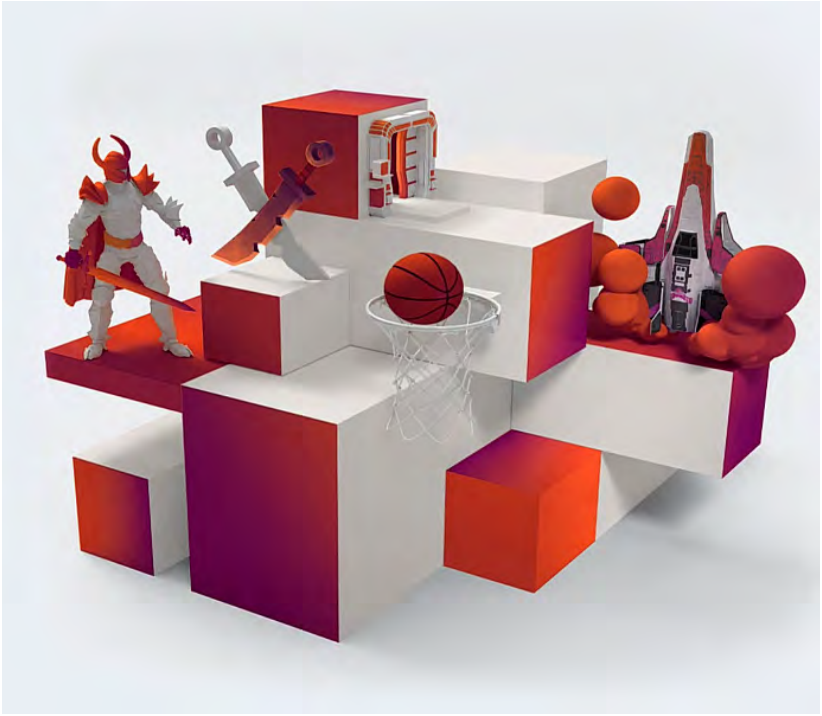
Indie-Games und die Switch: ein Thema, über das wir in der Vergangenheit an verschiedenen Stellen in der N-ZONE bereits oftmals berichteten. Und das ist auch kein Zufall, denn seit dem Release vor über zwei Jahren hat sich Nintendos Hybrid-Konsole Schritt für Schritt zu einer sehr wichtigen Anlaufstelle für Indie-Entwickler gemausert. Big N selbst hat nun eine offizielle Top 10 der erfolgreichsten Indie-Spiele für die Switch veröffentlicht, allerdings ohne genaue Absatzzahlen und bestimmte Reihenfolge. Dabei handelt es sich um folgende Games: *Stardew Valley*, *Hollow Knight*, *Overcooked 2*, *Undertale*, *Dead Cells*, *Enter the Gungeon*, *Graceful Explosion Machine*, *Celeste*, *Golf Story* und *Overcooked*. Anlass für die Veröffentlichung der Top 10 war Nintendos Präsentation namens „Nindie Showcase Spring 2019“, bei dem das Unternehmen Indie-Titel für die Switch in den Fokus stellte.

Die Lebenssimulation *Stardew Valley* gehört zu den erfolgreichsten Indies auf der Switch.

GOOGLE STADIA: GAMES AUS DER LEITUNG?

Cloud Google hat seine cloudbasierte Gaming-Lösung mit dem Namen Stadia vorgestellt. Ein Blick über den Tellerrand.

Games von einem Rechenzentrum über das Internet auf die eigene Konsole, den PC oder das Smartphone streamen: Das ist an sich ein alter Hut. Sogar für die Nintendo Switch gibt es einige Games ausschließlich über Streaming, beispielsweise *Assassin's Creed Odyssey* – allerdings nur in Japan. Der Internet-Gigant Google möchte nun auch am Gaming-Markt kräftig mitmischen und hat zu diesem Zweck Google Stadia vorgestellt. Dabei handelt es sich grundsätzlich um das übliche Spiele-Streaming über das Internet, die Rechenarbeit erledigen Rechenzentren. Die Besonderheit: Das Ganze läuft über Google Chrome, also die Browser-Software des Unternehmens. Das heißt, überall wo Chrome läuft, funktioniert auch Google Stadia, unabhängig vom Gerät. Unabdingbare Voraussetzung ist dabei natürlich eine schnelle und stabile Internetverbindung. Zur Eingabe dienen jeder normale Controller oder Tastatur und Maus. Google hat auch einen eigenen, passenden Stadia-Controller vorgestellt. Dieser verbindet sich direkt per WLan mit dem Internet und soll so die Eingabeverzögerung verringern, das Gamepad ist aber optional. Unter bit.ly/2WGjPOM findet ihr einen ausführlichen Beitrag zu Cloudgaming und Google Stadia mit vielen detaillierten Infos.



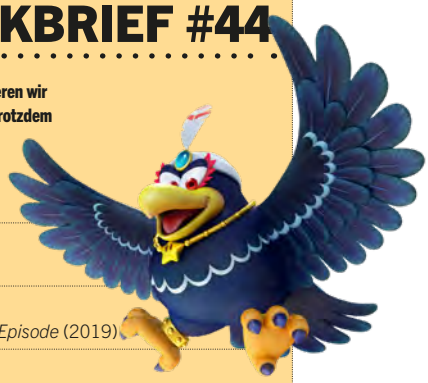
MONOLITH SUCHT ZELDA-MITARBEITER

Biz Das japanische Studio hilft auch in Zukunft bei neuen *Zelda*-Spielen mit.

Das japanische Entwicklerstudio Monolith Software mit Sitz in Tokio, bekannt für die *Xenoblade Chronicles*-Serie, hat in der Vergangenheit bereits an diversen *The Legend of Zelda*-Titeln mitgearbeitet, beispielsweise *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* für den alternden Handheld 3DS und *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* für Switch und Wii U. Offensichtlich unterstützt das Studio auch weiterhin die Nintendo-Teams bei der Entwicklung von *Zelda*-Titeln, denn aus einer Stellenanzeige geht hervor, dass Monolith Software aktuell nach neuen Programmierern, Designern und weiteren Mitarbeitern für kommende *Zelda*-Titel sucht. Um welche Games es dabei geht, zum Beispiel die Neuauflage von *Zelda: Link's Awakening* für die Switch, wird aus der Anzeige nicht klar.

N-ZONE-STECKBRIEF #44

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.



NAME:
Wingo

ERSTER AUFTRITT:
Captain Toad: Treasure Tracker (2015)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Captain Toad: Treasure Tracker – Spezial-Episode (2019)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Optisch handelt es sich bei Wingo um eine Mischung aus zwei Vogel-Arten, die es tatsächlich gibt: Krähe und Flötenvogel. Sie teilen einen besonderen Charakterzug: Beide haben eine Vorliebe für glänzende Gegenstände.

KURZBIOGRAFIE:
Wingo ist der Haupt-Boss-Gegner in *Captain Toad: Treasure Tracker* sowie dem DLC *Spezial-Episode*, ursprünglich 2015 für Wii U erschienen, 2018 aber ebenfalls für 3DS und Switch. Erstmals tritt er im Spiel gleich am Anfang auf, als er Captain Toad und Toadette deren Power-Stern klaut. Toadette wird beim Rettungsversuch des Sterns von Wingo entführt, Captain Toad muss sie retten. In Episode 2 des Games wird der Spieß umgedreht und Toadette muss den nun von Wingo entführten Captain Toad befreien. In der dritten Episode verliert Wingo endgültig den Kampf gegen Captain Toad und stürzt aufgrund seines durch zahlreiche gefressene Riesenrüben hohen Gewichts in die Tiefe.

TRIVIA:
Die weiß-orangefarbene Feder, die Wingo mittig an seinem Hut trägt, sieht der Power-up-Feder aus der *Super Mario*-Serie sehr ähnlich. Sie taucht beispielsweise in *Super Mario World* für das Super Nintendo auf, dort verleiht sie Mario mit einem Umhang Flugfähigkeiten.

NINDIES SHOWCASE
SO VIELE INDIES

Switch In einer Präsentation stellt Big N jede Menge Indie-Games für die Switch ins Rampenlicht.

Im März hat Nintendo of America – nicht zum ersten Mal – eine *Nindies Showcase*-Präsentation veröffentlicht. Dabei stehen Indie-Titel für Nintendo-Plattformen, in diesem Fall ausschließlich für die Switch, im Fokus. Als Anlass nahm das Unternehmen die Game Developer's Conference 2019 in San Francisco, auf der sich unter anderem zahlreiche Indie-Entwickler mit ihren Games tummelten. Mit dem *Nindies Showcase* möchte Nintendo einerseits das vielfältige Indie-Angebot der Switch verdeutlichen, andererseits aber auch die Begeisterung der Indie-Entwickler für die Hybrid-Konsole. Über dieses Thema berichteten wir in der N-ZONE bereits in der Vergangenheit mehrfach.

Im neuesten *Nindies Showcase* rückte Big N vor allem das Rhythmus-Adventure-Spiel *Cadence of Hyrule – Crypt of the Necrodancer featuring The Legend of Zelda* (Frühjahr 2019) von Brace Yourself Games ins Rampenlicht. Dabei trifft die Spielmechanik von *Crypt of the Necrodancer* auf die *Zelda*-Spielwelt Hyrule; eine Kombination, die es so bisher nicht gab und die wir zum Anlass nehmen, neben einer Vorschau ab Seite 26 dieser N-ZONE-Ausgabe auch in einer Kolumne ab Seite 22 dieses Heftes über den damit verbundenen Umschwung Nintendos in seiner Marken- und Firmenpolitik zu diskutieren. Weitere Highlights des *Nindies Showcase* waren *Cuphead* (18. April 2019) von Studio MDHR, zu dessen Switch-Veröffentlichung bereits im Vorfeld Gerüchte kursierten, und *Katana Zero* (18. April 2019) von Devolver Digital.

Außerdem präsentiert wurden folgende Games: *Stranger Things 3: The Game* (04. Juli 2019), *The Red Lantern* (2019), *Rad* (Sommer 2019), *Nuclear Throne* (20. März 2019), *Super Crate Box* (April 2019), *Vlambeer Arcade with Ultrabugs* (2019), *My Friend Pedro* (Juni 2019), *Creature in the Well* (Sommer 2019), *Blaster Master Zero 2* (20. März 2019), *Pine* (August 2019), *Bloodroots* (Sommer 2019), *Overland* (Herbst 2019), *Darkwood* (Mai 2019), *Neo Cab* (Sommer 2019) sowie *Swimsanity!* (Sommer 2019). Die gesamte Präsentation als Video findet ihr unter bit.ly/2I6JmfZ.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2019 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

64-BIT-MODUS FÜR YOOKA-LAYLEE VERÖFFENTLICHT

Switch Nun könnt ihr den geistigen Nachfolger von *Banjo-Kazooie* in Retro-Optik erleben.

Bereits Ende 2017 erschien *Yooka-Laylee* für die Nintendo Switch. Das Spiel von Playtonic Games stellt eine Reminiszenz an alte Rare-Klassiker aus den 1990er-Jahren dar, vor allem *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie*, und versteht sich vor allem unter Fans als geistiger Nachfolger dieser Games. Wir testeten die Switch-Umsetzung in der N-ZONE-Ausgabe 02/2018 und kamen aufgrund toller Ideen, aber auch einiger Kritikpunkte zu einer ausgewogenen 78er-Wertung, nach unserem neuen Wertungssystem also eine gute 8 von 10. Bereits lange Zeit angekündigt und in Entwicklung befindlich, hat Playtonic Games nun den 64-Bit-Modus per Update für das Spiel für die Switch und weitere Plattformen veröffentlicht. Damit ist es möglich, *Yooka-Laylee* in einer vereinfachten 64-Bit-Grafik zu spielen, die in etwa der Nintendo-64-Optik entsprechen soll. Im Spiel könnt ihr den Retro-Look jederzeit aktivieren, freischalten müsst ihr ihn nicht erst. Nur das Update des Spiels müsst ihr zuvor natürlich herunterladen und installieren.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1221: In *Mario Golf* für das Nintendo 64 trägt Wario rosa Schuhe. Auf Artworks zum selben Spiel sowie in den anderen Spielen mit Wario sind seine Schuhe dagegen grün.

1222: Laut der Anleitung von *Mario Kart 64* hat Wario das Kart von Koopa gestohlen und es lila angemalt. Deshalb hat Wario Koopa aus dem Vorgänger ersetzt.

1223: Anders als Mario und Luigi springt Wario nicht einfach auf seine Gegner, sondern betäubt sie mit einer Rammattacke, um sie anschließend nehmen und werfen zu können.

1224: Die englische Spieleanleitung von *Wario´s Woods* für das SNES nennt Birdo beim japanischen Originalnamen: Catherine.

1225: Das schon von Haus aus etwas kuriose Spiel *Wario´s Woods* erschien bei uns für NES und Super Nintendo, in Japan jedoch regulär nur für das Famicom, also das japanische NES. Die technisch stärkere Super-Famicom-Version (japanisches Super Nintendo) gab es in einer sehr abgeänderten Form ausschließlich für das Satellaview-System und nannte sich *Wario´s Woods Burst of Laughter*. Der größte Unterschied dürfte wohl sein, dass viele der Spielfiguren durch damals populäre japanische Promis ausgewechselt wurden. Im späteren Verlauf erschien übrigens eine weitere Version, welche unserem SNES-Release mehr ähnelte. *Wario´s Woods Again* ließ jedoch den Story-Modus komplett vermissen.

1226: Eines der alternativen Outfits des Inkling-Jungen in *Super Smash Bros. Ultimate* zeigt ihn mit nerdiger Brille und lässigem Hemd. Tatsächlich stellt diese Version jedoch den Charakter namens Specs aus dem Manga zur *Splatoon*-Reihe dar.

1227: Auch die Inklinge aus der Welt von *Splatoon* gruseln sich gerne. Wie das Splatfest vom Oktober 2018 verriet, gibt es dort eine eigene Version von Halloween, genannt „Splatoween“.

1228: Im japanischen Sanrio-Puroland-Freizeitpark fand vom 10. bis zum 25. November 2018 ein spezielles Event rund um eine Kooperation zu *Splatoon 2* statt. Hier trafen Hello Kitty und die Inklinge aufeinander und besonderes Merchandise zur Partnerschaft konnte man zu diesem Anlass ebenfalls erwerben.

1229: Nintendo war die Präsenz des Inkling-Mädchens bei *Splatoon* sehr wichtig, da Spieleprotagonisten noch eine relative Seltenheit im Nintendo-Universum darstellen. Die Überlegungen gingen sogar so weit, dass der Inkling-Junge beinahe komplett gestrichen worden und alle Inklinge ausschließlich weiblich gewesen wären. Letztendlich legte man bei der Bewerbung des Titels das Hauptaugenmerk ebenso auf die Vermarktung der weiblichen Spielfiguren.

1230: Die *Splatoon*-Inklinge besitzen bekanntermaßen sowohl eine Tintenfisch- als auch eine Humanoid-Form. Was jedoch nicht jeder weiß: In beiden ihrer Formen verfügen sie, genau wie ihre tierischen Vorbilder aus der realen Welt, über genau zehn Gliedmaßen. Zwei von ihnen werden in der humanoiden Form zu ihren Beinen, zwei zu Armen, zwei davon zu den längeren Haaren und die vier übrigen zu den restlichen, kurzen Haaren an der Rückseite des Kopfes.

MOBILE GAMES CHECK

powered by HONOR

Promo An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.

ANZEIGE

TRIALS FRONTIER

Wilder Westen und Bikes

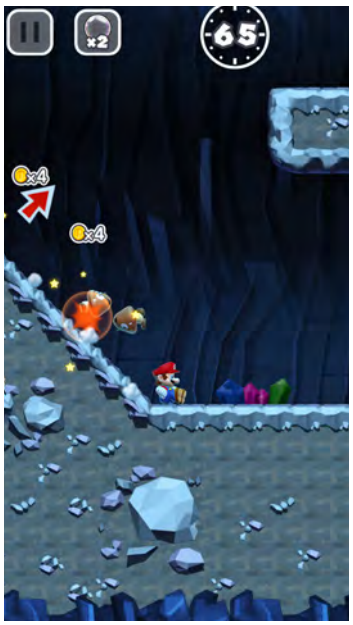
Mit *Trials Rising* gibt es seit Kurzem nicht nur ein neues Hauptspiel der *Trials*-Serie für Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One sowie PC, sondern unter dem Namen *Trials Frontier* bereits seit 2014 auch eine Mobilversion für Smartphones, Tablets und andere Mobilgeräte mit unterstützten Betriebssystemen. Wie beim großen Vorbild beweist ihr auch in *Trials Frontier* euer Können als akrobatischer Motorrad-Künstler. Das heißt, ihr meistert allerlei rundenbasierte Herausforderungen auf unterschiedlichen, teils extrem waghalsigen Strecken. Dabei stellen sich euch verschiedene Aufgaben: Mal müsst ihr einfach nur ans Ziel gelangen, ein andermal heißt es, schnell genug zu sein, oder ihr beweist euch in einem klassischen Rennen gegen einen Widersacher. Zwischendurch verbessert ihr euer Gefährt oder eignet euch gleich ein ganz neues an, außerdem erledigt ihr Haupt- sowie Nebenquests für einige NPCs. *Trials Frontier* ist kostenlos, In-App-Käufe sind optional, aber nicht notwendig, um das Spiel abzuschließen.

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Ubisoft
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

SUPER MARIO RUN

Hüpfen mit Mario

Als *Super Mario Run* 2016 in Zusammenarbeit mit Apple als zeitlich exklusives Spiel für Mobilgeräte des bekannten amerikanischen Unternehmens vorgestellt wurde, war die Aufregung nicht nur aufgrund der Exklusivität groß, sondern weil Nintendo nach *Miitomo* mit dem Klempner-Hüpfspiel zugleich auch sein erstes „richtiges“ Mobile-Game präsentierte. *Super Mario Run* war zu Beginn noch auf klassischen Modus, Toad-Rallye sowie das Königreich beschränkt, doch seitdem kamen und kommen noch immer regelmäßig neue Inhalte dazu, unter anderem der besonders flotte Modus namens Remix 10. *Super Mario Run* gelingt das Meisterstück, das von Nintendo-Konsolen seit Jahrzehnten bekannte und beliebte Spielprinzip auf Mobilgeräte mit Touchscreen statt Controller zu übertragen, ohne dabei an Qualität oder Spielspaß einzubüßen. Freischaltbare Spielfiguren wie bunte Toads und Peach sowie viele weitere Sammelgegenstände für das Königreich sorgen für Langzeitmotivation beim Spielen.



Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nintendo
Plattform:	Android, iOS
Preis:	10,99 Euro
WERTUNG	★★★★★

POCKET MORTYS

Trainiere die kleinen Mortys!

Habt ihr irgendwann in eurem Leben schon einmal ein *Pokémon*-Hauptspiel gezockt, also ein Rollenspiel der beliebten Taschenmonster-Serie? Dann fällt euch die gravierende Ähnlichkeit beim Gameplay von *Pocket Mortys* mit den *Pokémon*-Games vermutlich nicht nur auf, ihr wisst auch im Grunde schon, was euch hier erwartet. Im Mobile-Game *Pocket Mortys* verschlägt es euch in die verrückte Welt der bekannten Comicserie *Rick and Morty*, die vor allem unter jungen Erwachsenen und Netflix-Nutzern hohe Beliebtheit genießt. Im bereits 2016 erschienenen Spiel sammelt ihr über 200 verschiedene Mortys (analog zu den Taschenmonstern in *Pokémon*), trainiert ebendiese und kämpft mit ihnen gegen andere „Trainer“, findet, sammelt und nutzt verschiedene Items, erledigt Nebenquests und vieles mehr. Und vor allem: Ihr erlebt den absurden Humor der Animationsserie in Form eines Mobilspiels. In-App-Käufe sind in *Pocket Mortys* optional und nicht notwendig.

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	[adult swim] games
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

FINAL FANTASY VII

WARUM NINTENDO UND SQUARE EINST GETRENNTE WEGE GINGEN

Jahrelang gestalteten zwei Softwaregiganten gemeinsam das goldene Rollenspiel-Zeitalter der 8- und 16-Bit-Ära. Bis die ruhmreiche Partnerschaft an der Technik zerbrach …

Einer der faszinierendsten Aspekte des Hobbys Videospiele war für uns schon immer die reiche Geschichte rund um unsere Games. In den mittlerweile 41 Jahren, seit mit *Pong* der Urvater der Videospiele das Licht der Arcade-Hallen erblickt hat, konnten leidenschaftliche Autoren ganze Bücher mit faszinierenden Storys aus der Gaming-Kultur füllen. Interessante Momente gab es dabei reichlich – aber nur ganz wenige davon waren so entscheidend, dass sie über Jahrzehnte die Videospiellandschaft geprägt haben. Einen dieser Momente und das legendäre Spiel, das ihn ausgelöst hat, möchten wir euch heute vorstellen.

Eine Erfolgsgeschichte

Wir schreiben das Jahr 1995 – und leben gerade in der goldenen Ära der Rollenspiele. Verantwortlich für diese glorreichen Zeiten für leidenschaftliche Konsolen-Abenteurer sind vor allem zwei Giganten aus Japan: Nintendo und Squaresoft (damals noch solo ohne die Fusion mit Enix unterwegs). Die enge Kooperation der beiden Software-Riesen hat zu diesem Zeitpunkt bereits Japan und die USA in ein Paradies aus Level-ups, Waffenkäufen in kleinen virtuellen Städten und jeder Menge rundenbasierten Gefechten mit garstigen Monstern geführt. Bei uns in Deutschland schwappte die Welle erst zum Jahreswechsel 1991/1992 so richtig über. Angeführt von *Mystic Quest* auf dem Game Boy und *Mystic Quest Legend* auf dem SNES, begann auch auf den Schulhöfen hierzulande der Name „Square“ die Runde zu machen. Nintendo war damals sowieso schon ein gern gesehener Gast in den Kinderzimmern – und einer, der uns regelmäßig besucht hat. Zwischen 1992 und 1995 kam man als Rollenspieler kaum dazu, den SNES-Controller aus der Hand zu legen: Kaum hatten wir unsere ersten Schritte in *Mystic Quest* (Gott, die Intro-Melodie können wir heute noch pfeifen) und dem zugegebenermaßen etwas klobigen *Mystic Quest Legend* bewältigt, stürzten wir uns mit *Final Fantasy V* in die ersten sanften Züge dessen, was später ein genredefinierendes Klassensystem werden sollte. Wer das bezweifelt, sollte allein aus spielhistorischer Sicht unbedingt einmal *Final Fantasy V* und danach das ein Vierteljahrhundert später erschienene *Octopath Traveler* hintereinander bestreiten – die Ähnlichkeiten sind faszinierend. 1993 folgte der Titel, mit dem sich Square auch in Deutschland endgültig im Mainstream etablierte: *Secret of Mana* gilt bis heute als „das“ Rollenspiel auf dem Super Nintendo, was sicher auch an der einzigartigen deutschen Lokalisierung liegt. Ob man nun Lindenstraße-Witze in seinen Fernost-RPGs mag oder nicht, *Secret of Mana* kennt heute jede Gamer-Generation. Und die Glücklichsten unter uns haben noch selbst Erinnerungen an das Original, damals, zusammen mit zwei Freunden in dem unerreicht großartigen Drei-Spieler-Koop-Modus.

1994 schließlich feuerte Square sein wohl bestes SNES-Rollenspiel überhaupt ab: *Final Fantasy VI*, aufgrund verschiedener Namensregulierungen in den USA und Japan in der westlichen Hemisphäre auch als *Final Fantasy III* bekannt. Der gigantische Feldzug von Terras Rebellen-Riege gegen Kefka (Gott, seine Lache haben wir heute noch im Ohr) und das Imperium sprengten in allen Aspekten die Grenzen dessen, worüber Genrekenner zu diesem Zeitpunkt

Den Konsolenwechsel verkündete Square mit einer Anzeige in dem japanischen Manga-Magazin Shönen Jump und im TV. Damals erreichte man so Millionen Kunden.

großartige Rollenspiele definierten. Storyline, Emotionen, Charakterentwicklung, Plot-Twists, Sidequestqualität, Magie- und Kampfsysteme, Equipment-Fokus, Grafik und Musik – egal nach welchen Maßstäben man *Final Fantasy VI* auch betrachtet hat, Squares 16-Bit-Meisterwerk konnte sie alle überwinden. Das sollte später noch dramatische Konsequenzen haben – denn ein *Final Fantasy* musste nun stets das Beste vom Besten bieten.

Im Zeichen der Drei

Bis diese Konsequenzen aber eintreten konnten, sollten die Kollegen von Square noch zwei weitere Male die Freizeit der Teenager weltweit annektieren: Einmal (dank Squares US-Team) mit dem einzigartigen *Secret of Evermore*, wo gerüchteweise heute noch Spieler unterwegs sein sollen, um auf dem größten virtuellen Marktplatz der 16-Bit-Ära die lukrativsten Gegenstände einzukaufen. Und natürlich ein weiteres Mal mit dem großartigen *Chrono Trigger*! Dessen Kombination aus Zeitreise-Abenteuer, der markanten Spielgrafik aus der Feder des Dragon-Ball-Schöpfers Akira Toriyama und dem ikonischen Soundtrack von Squares Haus- und Hofkomponisten Nobuo Uematsu brach noch einmal alle Rekorde (Gott, das Leitthema von Frog können wir heute noch pfeifen). Viele dieser Spiele erschienen zu ihrem Original-release gar nicht in Deutschland. Uns war das damals ebenso egal wie der Zustand unseres Taschengeld-Sparkontos: Kaum irgendetwas hat in der Mitte der 90er-Jahre den schweineteuren Import-Spieleregalen unserer geliebten Fachgeschäften mehr Umsatz beschert als die Kreationen der japanischen RPG-Giganten. In diesem heiß umkämpften Genre war Square der König seines kleinen Rollenspiel-Reichs. Doch genau zu diesem Zeitpunkt sollte sich grundlegend die Welt ändern, zu der eben auch dieses kleine Reich gehörte.

„Die richtige Entscheidung ist nicht immer schön, aber sie ist immer richtig."

Das 3D-Zeitalter war angebrochen! Am 29. September 1995 erschien in Europa die Playstation 1, am 1. März 1997 sollte das N64 folgen. Beide Systeme standen für den entscheidenden Schritt in eine neue Grafik-Ära. Und Square sah sich, wie so viele andere Spieleentwickler auch, mit nicht weniger als der Entscheidung über die Zukunft ihres gesamten Unternehmens konfrontiert. Die Zeichen in der

Die Musik in *FF VII* ist ein Werk der Komponisten-Legende Nobuo Uematsu. Bereits zum ersten *Final Fantasy* lieferte der Altmeister einen starken Soundtrack ab.

Mitte der 90er-Jahre waren die Nintendo-Konsolen die unangefochtenen Champions im Kinderzimmer. Es brauchte viel Mut, um auf eine neue Hardware zu setzen.

Tatsächlich war es Sony, das den ersten Schritt auf Square zu machte und nachfragte, ob die Rollenspiel-Meister für die Playstation entwickeln wollen.

Industrie standen ganz klar auf einen Wechsel hin zu Polygongrafik. Square experimentierte mit komplett neuen Technologien, erstellte umfangreiche Tech-Demos zu ihren 3D-Konzepten und erkannte bald, dass die neuen Möglichkeiten hervorragend mit den eigenen Rollenspielambitionen zusammenpassten.

Man muss den Hut vor Square ziehen – viele andere Spiele, die in der 2D-Ära noch zu den absoluten Spitzentiteln gehörten, fielen bei ihren ersten Gehversuchen hin in Richtung dritte Dimension ganz furchtbar auf die Schnauze: *Street Fighter, Castlevania*, so ziemlich jedes einzelne *Sonic* … all diese Spiele hoben sich beim Versuch, sich in der Konsolengeneration nach den Sprites zu etablieren, erst mal einen Bruch. Square hat den Absprung nicht nur prima erwischt, sondern sah auch die neuen Möglichkeiten der 3D-Technik für Gamedesigner. Die Frage, die sich die Entwickler 1995 stellten, lautete nun also: Setzen wir auf die Playstation, mit der Sony gerade den Markt neu aufrollen will? Oder halten wir Nintendo die Treue und versuchen, die gemeinsame Erfolgsgeschichte weiterzuschreiben? Das Schicksal Squares hing an *Final Fantasy VII* – und die Entscheidung letztendlich an der Frage des Speichermediums.

Was soll dieser Roadster?!

Man soll es kaum glauben, aber die Geschichte von Nintendo, Sony, *Final Fantasy* und Square ließ sich 1995 auf eine Frage mit drei Worten reduzieren: CD oder Cartridge? Denn während Sonys Playstation auf die CD als Speichermedium setzen wollte, entschloss sich Nintendo für sein N64 ein vorerst letztes Mal für ein Cartridge-System. Der Unterschied ist ungefähr der zwischen einem Diesel-LKW und einem Roadster-Sportwagen. Der LKW kann jede Menge Material mitnehmen, muss das aber bei Bedarf erst aufwendig rangieren. Er kommt eher langsam zum Ziel und kostet nicht die Welt. Der Sportwagen hat nur zwei Sitzplätze und einen Kofferraum, in den vielleicht noch ein Kulturbeutelchen reinpasst. Er ist schweineteuer, kompatibel mit vielen Tuning-Extras und vor allen Dingen blitzschnell von 0 auf 100. Beides hat also seine Vor- und Nachteile. Die CD ist ein langsamer, gigantischer sowie einfach, günstig und schnell zu produzierender Datenspeicher. Die Cartridge ist ein kompliziertes und teures, aber auch ladezeitfreies, blitzschnelles Medium – gemacht für agile Spielsoftware. Nintendo hatte durchaus gute Argumente für seine Entscheidung. Das Problem war nur eben, dass Square kurz vor dem Jahrtausendwechsel nicht mit einem Kulturbeutelchen am Straßenrand stand, sondern mit 40 Tonnen Fracht, vier Gabelstaplern und einem WTF-Ausdruck auf dem Gesicht, als Nintendo mit seinem Roadster vorfuhr.

Hätte Sony zum Start der Playstation nicht schon die Marktmacht eines Industriegiganten besessen, wären dem Unternehmen wohl deutlich weniger Entwickler gefolgt.

Eine der wichtigsten Motivationsgründe für den Wechsel zur CD war … das Geld! CDs waren 1995 wesentlich günstiger zu produzieren als Cartridges.

Die 3D-Prototypen für *Final Fantasy VII* entwarf Square zu Beginn der Entwicklung noch für das Nintendo 64 und Sonys Playstation gleichzeitig.

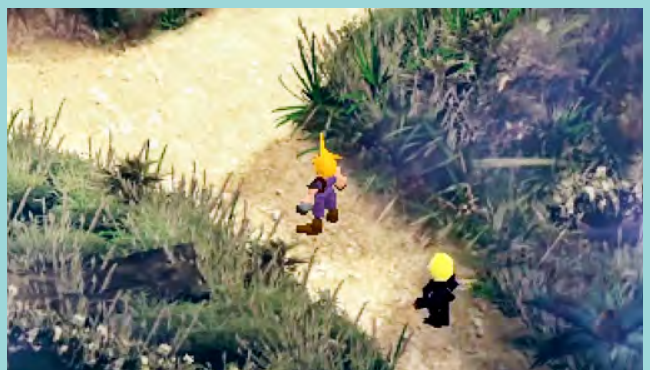
Man muss dabei fair bleiben: Square hat sich wirklich bemüht, eine Lösung auch auf Nintendo-Plattformen zu suchen. Tatsächlich war der Prototyp von *Final Fantasy VII* zu Beginn seiner Konzipierung noch als klassisches 2D-RPG geplant und wäre vielleicht als solches sogar noch auf dem SNES erschienen, wenn nicht *Chrono Trigger* dazwischengegrätscht wäre. Das famose Zeitreiseabenteuer-Meisterwerk kam auf der Zielgeraden seiner Programmierung nämlich ein wenig aus dem Tritt – und Square schickte das damalige *Final Fantasy*-Team zur Unterstützung vorbei. Der Prototyp zu Teil 7 lag damit erst mal auf Eis. Nachdem die Kollegen mit *Chrono Trigger* ihren letzten dicken Brocken in die Händlerregale gestellt hatten und Square damit wieder den Kopf frei hatte, kam man kollektiv zur Erkenntnis, dass der Zug für 2D-Rollenspiele abgefahren war. Würde man das nächste *Final Fantasy* wieder in Sprites aufbauen, wäre es bereits an seinem Erstverkaufstag veraltet. Nein, das nächste Kapitel in Squares Edel-Serie musste zusammen mit der Industrie ein neues technisches Zeitalter beschreiten.

„*Final Fantasy VII* musste bombastisch sein, episch, gigantisch. Es musste zeigen, was in 3D alles möglich ist."

Wonder Wand

Auch hier fiel aber noch immer nicht die Entscheidung für die Playstation – schließlich waren Square und Nintendo zu diesem Zeitpunkt seit sieben Jahren ein erfolgreiches Dream-Team und das N64 war trotz Cartridge eine vollwertige 3D-Konsole. Also schnappten sich die Entwickler rund um Regisseur Yoshinori Kitase (auch heute noch bei Square), Produzent Hironobu Sakaguchi (mittlerweile selbst Gründer und Präsident des Spielestudios Mistwalker Creations), Tetsuya Nomura (Charakter-Designchef) und Hiroshi Kawai (Softwaredesigner und Programmierer) einige N64-Devkits. Sie machten sich ans Experimentieren mit der neuen Hardware ihres treuen Verbündeten und … rannten in eine Wand nach der anderen.

In einem sehr spannenden Interview mit den Kollegen des Gaming-Portals Polygon berichtet die Entwicklerriege, wie sie eine fette Test-Bestie mit (damals monströsen!) 2.000+ digitalen Vielecken am Computer designten und die Framerate des N64 damit erbarmungslos in unspielbare Tiefen zwangen.



Die Playstation ist letztendlich aus einer geplatzten Kooperation zwischen Sony und Nintendo entstanden. Das machte den Square-Wechsel umso bitterer.

Zum Vergleich der N64- und Playstation-Prototypen programmierte Square sogar eigene Kontrollsoftware, um sich ein fundiertes Urteil bilden zu können.

Nintendo lud Square während der Testphase von *FF VII* ein, um über die N64-Hardware zu sprechen – die Playstation war aber einfach meilenweit vor der Konkurrenz.

Im Jahr 2005 kopierte der chinesische Entwickler Shenzhen Nanjing *FF VII* rotzfrech für … das NES! Natürlich in einer Sparversion, aber einer ziemlich guten.

Als Nächstes versuchte man, auf das (nur in Japan erschienene und hoffnungslos gefloppte) Disc-Add-on des N64, das 64DD, auszuweichen und somit deutlich mehr Speicherplatz für die eigenen Kreationen zur Verfügung zu haben. Leider hätte es zur Erfüllung von Squares Vision von *FF VII* einer zweistelligen Menge an 64DD-Speichermedien bedurft – schließlich konnten pro Disc nur 64 MB zur Verfügung gestellt werden. Selbst ein einziges N64-Modul war für einen Publisher damals bereits ein teurer Spaß, die Preise für die Endkunden entsprechend hoch. Nie im Leben hätte man mit dem 64DD-Plan *Final Fantasy VII* wirtschaftlich sinnvoll am Markt anbieten können. Das SNES-CD-ROM-Projekt, aus dem einst die Playstation entstehen sollte, war bei Nintendo ebenfalls gescheitert. „Aber wie sonst sollen wir auf dem N64 unsere Ziele verwirklichen", stand die Frage der Square-Entwickler im Raum. Sakaguchi lieferte an einem schicksalhaften Tag in einem Stadtteil Tokyos dann die ernüchternde Antwort: „Überhaupt nicht."

Esper: Phönix

Und damit endete eine der engsten Verbindungen der Videospielgeschichte. Es sollte viele Jahre dauern, bis einer der *Final Fantasy*-Hauptteile wieder auf einer Nintendo-Konsole erscheinen würde – wie zum Beispiel das Nintendo-DS-Remake von *Final Fantasy IV* im Jahre 2008. Heute, wenn ihr diese Zeilen lest, schließt sich dieser Kreis mit *Final Fantasy VII* für die Switch.

„Der Prototyp von *Final Fantasy VII* war tatsächlich noch als klassisches 2D-RPG geplant."

Hätte es Nintendo nie gegeben und hätte das seinerzeit noch junge NES dem allerersten *Final Fantasy* nicht einen Mega-Erfolg beschert, wäre die damals finanziell angeschlagene Spieleschmiede Square Ende der 80er-Jahre wohl pleitegegangen – kaum auszudenken, wie sehr sich unsere RPG-Landschaft der letzten drei Dekaden verändert hätte. Über sechs Spiele und mehrere Spin-offs hinweg waren NES und SNES ein ebenso sicherer wie erfolgreicher Heimathafen für die *Final Fantasy*-Reihe. Die Entscheidung gegen Nintendo muss den Entwicklern bei Square enorm schwergefallen sein. Aber es war die einzig logische Wahl.

Die *Final Fantasy*-Serie war und ist das Prachtprojekt des Rollenspiel-Großmeisters. Teil 7 war ein Friss-oder-Stirb-Moment in der Firmengeschichte Squares. Es musste bombastisch sein, episch, gigantisch. Es musste zeigen, was in 3D alles möglich ist – generell und für Square persönlich. Eine neue Generation von Spielen und Spielern stand in den Startlöchern. Da war kein Platz für Fehler. Und an dieser Stelle auf die agile, actionfokussierte, teure und speicherarme N64-Hardware zu setzen, wäre ein Fehler gewesen. Selbst ein vergleichsweise harmloses *Turok* ächzte damals bereits als Starttitel schon unter den Speicherplatz-Grenzen der N64-Cartridge. *Resident Evil 2* passte einige Jahre später nur deshalb auf ein N64-Modul, weil man quasi eine neue Technik erfunden hatte, um dermaßen viele Daten auf gerade mal 64 Megabyte an Speicher zu komprimieren. So bleibt uns zum Schluss unseres kleinen Ausflugs in die Geschichte rund um die Entstehung von *Final Fantasy VII* eine wichtige Erkenntnis: Die richtige Entscheidung ist nicht immer schön, aber sie ist immer richtig. Nintendo hat überlebt – und war selten in so einer guten Position wie jetzt. Square, mittlerweile Square-Enix, hat überlebt – und ist zu dem wohl größten RPG-Designer aller Zeiten geworden. Und das gute Verhältnis der beiden Firmen untereinander? Auch das hat überlebt – und wird in dieser Ausgabe mit unserem Test zu *Final Fantasy VII* gefeiert, das 22 Jahre später nun doch endlich auf einer Nintendo-Konsole erscheint.

Benjamin Kegel

Das *FF*-Entwicklerteam sprach über den Hardwarewechsel mit dem Square-Firmengründer, Masafumi Miyamoto. Der gab der Playstation seinen Segen.

Zu guter Letzt machte Sony Square auch noch einen guten Deal bei den Playstation-Lizenzgebühren. Und damit war das Thema durch: *FF VII* erschien auf der PS1!

MEILENSTEINE DER SERIE

Final Fantasy

Erstveröffentlichung: 18. Dezember 1987 | **System:** NES

Bei seinem Release in Japan am 18. Dezember 1987 hätte Square wohl nicht gedacht, dass sie dem Titel ihres Rollenspiels jemals eine weitere Zahl hinzufügen würden. Kreiert von einem nicht einmal zehn Mann starken Dream-Team unter der Regie von Hironobu Sakaguchi (und das offenbar ziemlich holprig), hatten nur wenige der Kollegen bei Square Vertrauen in das Projekt. Rollenspiele waren nicht wirklich gefragt, AD&D-Tabletops hin oder her. Gerüchteweise soll *Final Fantasy* damals seinen Namen erhalten haben, weil bei einem Flop des Spiels entweder Sakaguchi seinen Hut hätte nehmen müssen oder Square direkt pleitegegangen wäre. Nun, Sakaguchi hat nicht gekündigt und Square hat auch nicht dichtgemacht: *Final Fantasy* war ein Hit!

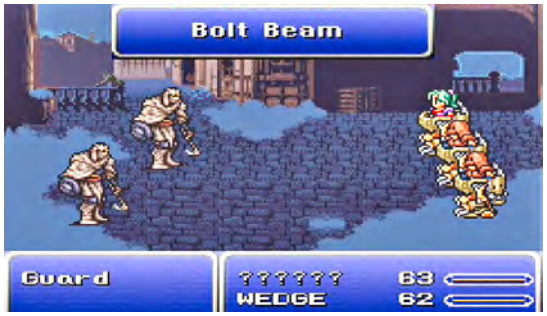
Final Fantasy V

Erstveröffentlichung: 06. Dezember 1992 | **System:** SNES

Ziemlich sportlich unterwegs waren sie, die Kollegen bei Square: Fünf *Final Fantasy*-Teile innerhalb von fünf Jahren brachten sie auf den Markt. Nummer 1, 2 und 3 erschienen zunächst exklusiv in Japan. Danach erreichte *Final Fantasy (I)* mit zweieinhalb Jahren Verspätung die USA und wurde dort auch als *Final Fantasy (I)* verkauft. *Final Fantasy IV* erschien als zweiter Vertreter der Reihe in den USA – und hörte dort deswegen auf den Namen *Final Fantasy II*. *Final Fantasy V* gönnte sich dann wieder ein Solo-Abenteuer allein in Japan und erschien erst deutlich später im Westen, sollte aber trotzdem von jedem kundigen Genrefan wenigstens einmal angespielt werden: Sein 22 Klassen umfassendes Job-System war derart wegweisend, dass man seine Wirkung bis heute spürt.

Final Fantasy III/VI

Erstveröffentlichung: 02. April 1994 | **System:** SNES



Das nach Meinung des Autors beste *Final Fantasy* aller Zeiten war auch gleichzeitig das verwirrendste. Denn in den USA erschein es als dritter Teil der Reihe und in Japan als sechster Teil. Hier in Deutschland war es im Original zunächst nur als (verdammt teure) Importversion zu haben. Und da die meisten Importspieler eben aus den Vereinigten Staaten Software haben einfliegen lassen, kennt die SNES-Generation bei uns das Spiel als *Final Fantasy III*, Playstation- und GBA-Nutzer nennen es dagegen *Final Fantasy VI*. Zum ersten Mal tauchten hier die Esper als beschwörbare Monster auf. Ifrit, Shiva, Bahamut, Odin – die Namen dürften jedem Kenner der Serie etwas sagen. Ansonsten überzeugt *Final Fantasy VI* schlicht durch schiere Qualität in allen Bereichen. Und durch Kefka.

Final Fantasy X

Erstveröffentlichung: 19. Juli 2001 | **System:** Playstation 2

Zehn Teile schaffen nur die wenigstens Spielserien – *Final Fantasy X* verabschiedete sich mit seinem runden Geburtstag von den vorgerenderten Hintergründen, sagte dafür aber Hallo zu Voice Acting. Das war nicht nur technisch ein gewaltiger Sprung, sondern auch ein mutiger. Es hat einen Grund, warum Mario, Link und Co. seit Urzeiten eher stille Protagonisten sind: Seine Stimme und vor allem die Art und Weise, wie ein Charakter spricht, definieren ihn. Es bleibt dann kaum noch Raum für unsere eigene Interpretation der Figur. Warum das mitunter ein Problem werden kann, könnt ihr selbst herausfinden – einfach mal „*Final Fantasy X* hahaha" auf YouTube eingeben. Negativ beeinflussen lassen sollte man sich davon nicht: Der zehnte Teil ist ein fantastisches Spiel!

Final Fantasy XI

Erstveröffentlichung: 16. Mai 2002 | **System:** Playstation 2

Nur zehn Monate lagen zwischen der Veröffentlichung von *Final Fantasy X* und *XI* – da muss etwas Besonderes passiert sein! Und tatsächlich: Der elfte Part war ein vollwertiges MMORPG im *Final Fantasy*-Universum. Über etliche Jahre hinweg hatten Fans der Serie von einem solchen Online-Titel geträumt und tatsächlich hat sich *Final Fantasy XI* gut geschlagen, obwohl man für das Spiel auf der Playstation 2 noch eine zusätzliche Festplatte kaufen und installieren musste. Mit seinem Release im April 2006 wurde *Final Fantasy XI* auch der erste Teil der Reihe, der für die Xbox erschien – damals noch für die 360. Diese Version konnte zwar nicht mehr an die Erfolge auf der PS2 und auf dem PC anknüpfen, trotzdem hat *FF XI* als Genrepionier neue Wege beschritten.

FINAL FANTASY VII

UND DIE ROSAROTE NOSTALGIE-BRILLE …

Final Fantasy ist der perfekte Kandidat für nostalgische „Ach ja, damals"-Gefühle. Aber Vorsicht: Gerade wir Spieler lassen uns gerne von unseren eigenen Erinnerungen (ent)täuschen …

EINE KOLUMNE VON BENJAMIN KEGEL

Ja, ich habe damals tatsächlich *Final Fantasy VII* im Original gespielt, Viktor – danke dir vielmals, dass du mich daran erinnerst, wie betagt ich mittlerweile bin. Ich muss seinerzeit so um die 16 Jahre alt gewesen sein, war also etwa zwei Jährchen von meinem Karrierestart als Videospielredakteur entfernt und ging noch auf die Realschule. Damals (und auch heute noch, satte 21 Jahre später) hatte ich einen fantastischen Freund namens Zeljko. Und Zeljko hatte eine Playstation und, jawoll, *Final Fantasy VII*. So begab es sich dann mehrmals, dass euer bester Ben – etwa zwei Dekaden vor der Erfindung des Begriffs „Let's Play" – bei seinem Kumpel vorbeigeschaut hat, um ihm beim Spielen zuzugucken. Und was er mir alles so zu erzählen wusste! „Man soll da irgendwie mit einem Chocobo über Wasser laufen können, hab ich gehört." – „Das Ding da in der Wüste heißt Ruby Weapon. Das ist ein richtig brutaler Boss, den man kaum umhauen kann." – „Also, Materia benutzt du so …"

Mein Freund, ein Drache & ich

Großer Bahamut, ich war sofort komplett angefixt – vor allem auch deshalb, weil es in dem Spiel offenbar ein paar wirklich heftige Herausforderungen gab. Ich hätte mir das gute Stück damals gerne gleich ausgeliehen, zumal mein Freund *Final Fantasy VII* bereits mehrfach durchgespielt hatte. Leider fehlte mir zu diesem Plan jedoch eine Playstation bei mir zu Hause. Nun, das Problem löste sich dann an Weihnachten desselben Jahres durch den großen Heiligabend-Tausch zwischen meinem Bruder und mir: Er bekam mein N64 mit *Zelda* (Gott, hat er das Spiel geliebt. Anders als ich. Sorry!), dafür griff ich mir seine Playstation mit *Resident Evil 2* (Gott, hat er das Spiel öde gefunden. Anders als ich. Yay!). Wenige Tage später begab ich mich dann in mein allererstes Playstation-Rollenspiel überhaupt. Und ganz ehrlich: Mit dem Ding musste ich erst mal warm werden. Versteht mich nicht falsch, *FF VII* war damals quasi gottgleich, aber ich war halt ein RPGler der ganz alten Schule: Meine Abenteuer mussten im Fantasy-Mittelalter spielen, zumal ich erst kurze Zeit vorher von *Final Fantasy VI* (oder meinetwegen *III*) mitgerissen worden war. Und jetzt stand ich da, mitten in dieser hochtechnisierten Start-Stadt in *Final Fantasy VII*, fuhr mit Motorrädern durch die Gegend, kämpfte mit einem Typen,

Cloud legt auf seinem fetten Motorrad eine actiongeladene Flucht hin! Damals eine atemberaubende Szene, heute … fehlt ein wenig der Biss. Das ist normal.

Natürlich haben die Spielentwickler längst erkannt, dass sich mit Nostalgie gutes Geld verdienen lässt. Man kann dann nur beten, dass die Remakes was taugen.

der eine Gatling Gun am Arm hatte und konnte noch nicht mal einfach so raus in die offene Welt marschieren. Ich war, wie wir Jungspunde so sagen, leicht angemifft. Aber das Spiel hatte einfach was. Es konnte mich nach und nach überzeugen. Die Story war toll. Die Charaktere waren gut. Irgendein Typ hatte da lange, weiße Haare, was immer cool ist. Und bei Ifrits Backenbart, diese unfassbar geile Musik! Als ich dann irgendwann endlich hinaus in die Natur durfte, war ich endgültig gefesselt – und hatte meinen Mittelalter-only-Standpunkt begraben. Was aber nicht heißt, dass ich freiwillig mit irgendwelchen Wasserball-Spielern in meinem Team in den Kampf ziehe – gell, *Final Fantasy X*? … Ach, ich kann auch dir nicht böse sein, du hattest Auron …

Angriff auf eure Emotionen

Wie ihr an meiner Geschichte sehen könnt, hat *Final Fantasy VII* für mich mehr Stellenwert als nur den eines hervorragenden und zu seiner Zeit technisch bahnbrechenden Rollenspiels. Ich verbinde damit einen guten Freund, meinen Bruder, einen großen Teil meiner Kindheit, meine Entdeckung der Playstation, die Öffnung meiner spielerischen Interessen über meinen damaligen Tellerrand hinaus und vielleicht auch meine ersten Schritte hin in Richtung einer Karriere als Gaming-Redakteur. *FF VII* ist für mich eine 10-Kilotonnen-Bombe mit Nostalgie-Sprengladung. Und leider macht einen so viel eigenes Dynamit auch selbst ein wenig angreifbar. Wenn ihr diese Zeilen lest, gehört ihr der Statistik nach auch eher zu den älteren Gamern – wer zwischen Ende 20 und Ende 30 ist, hält noch eher den edlen Printmedien die Treue. Das bedeutet dann in der Regel auch, dass ihr entweder mit dem N64 und der Playstation oder vielleicht sogar noch mit dem NES und SNES aufgewachsen seid. Und gegen so ein bisschen Nostalgie ist ja auch sicher nichts einzuwenden – im Gegenteil, die Erinnerungen an die eigene Kindheit und die tollen Spiele aus unserer Zeit sind etwas sehr Positives. Fast so ein bisschen wie ein schöner, warmer, alter Pulli. Man muss nur genug Vorsicht walten lassen, damit der nicht von den Motten aufgefressen wird.

Waren diese Pixel immer da?!

Die größte Gefahr ist die rosarote Brille, die auf unserer eigenen Nasenspitze sitzt. Ich war seinerzeit zum Beispiel ein riesiger Fan von *Silent Hill 1* auf der Playstation (nicht das Wii-Remake) und hatte mich gefreut wie doof, als ich die uralte CD eines Tages bei meinem Umzug wiedergefunden hatte. Ich werfe also die entstaubte Playstation an und … großer Gott, das Ding sieht auf einem modernen Fernseher so als, als hätte jemand versucht, eine Briefmarke auf 42 Zoll aufzuziehen! Ich hätte jedem einzelnen Pixel einen Namen und eine eigene Postleitzahl geben können. Ein anderes Problem ist freilich, dass man als nostalgischer Kunde schnell mal über den Tisch gezogen wird. Ich möchte nicht sagen, dass das NES oder SNES Mini ihr Geld nicht wert wären, aber ich würde wetten, dass viele Spieler unserer Generation die Teile für reichlich Kohle gekauft haben, dann vielleicht zwei oder drei Stunden damit zockten und die guten Stücke seitdem unbenutzt (aber heiß geliebt und täglich abgestaubt) im Sammler-Regal stehen. Und dagegen ist ja auch nichts einzuwenden – solange man sich als Käufer bereits vorher darüber im Klaren ist, dass die teuer eingekauften Erinnerungen an die eigene Kindheit selten so schön sind wie die selbst erworbenen Erinnerungen, die man bereits kostenlos in seinen Gedanken trägt.

Benjamin Kegel

„Teuer eingekaufte Erinnerungen sind selten so schön wie die, welche man bereits gratis mit sich trägt.“

Es hat exakt drei Sekunden gedauert, bis ich die Hintergrundmusik der Gold Saucer wieder mitpfeifen konnte/musste, verdammt! Und das nach 21 Jahren!

Behagliche, wohlige Wärme – als würde man zurück nach Hause kommen: So fühlt sich Spielenostalgie an, auch wenn technisch oft nur eine Wellblechhütte bleibt.

MARIO KART MAL ANDERS: LUKAS SPIELT IN JAPAN!

Mario Kart in VR und als Arcade-Automat? Bei uns kaum ein Thema, in Japan fast Alltag. Lukas nutzte seinen Japan-Ausflug, um ein paar Pilzkönigreich-Runden der etwas anderen Art zu drehen.

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erzählen. Und nach zweieinhalb Wochen in Japan, die meine wunderbarste Freundin der Welt in monatelanger Arbeit organisiert hatte, könnte ich an dieser Stelle jede Menge Geschichten zum Besten geben. Allerdings, hier geht es um Videospiele und darum konzentriere ich mich auf eine besondere Überraschung, die mich an meinem ersten Tag in Fernost in Tokio erwartete. Meine Freundin hatte Karten für die sogenannte VR Zone Shinjuku organisiert, eine zeitlich begrenzte Spezialausstellung mit allerlei spannend präsentierten VR-Erlebnissen. Tatsächlich ging die Ausstellung Ende März 2019 zu Ende, also nur wenige Tage, nachdem wir dort waren! Neben einem coolen *Dragon Quest*-Koop-Abenteuer, einem Ausflug auf der Hand eines Gundams, einem tretlastigen Flug auf einem Fahrrad mit Propeller und mehr war es vor allem eine Attraktion, die mir ins Auge sprang: *Mario Kart Arcade GP VR*! In der VR Zone hatte der Titel seinen Ursprung. Inzwischen kann man ihn auch an sehr wenigen, ausgewählten Orten in den USA sowie an einer Location in London erleben, doch von einer Massenverbreitung ist er noch weit entfernt. Insofern war es für mich das erste Mal, dass ich mit der VR-Fahrt durch das Pilzkönigreich in Kontakt kam. Spannend! Fun Fact am Rande: Die gesamte VR-Zone wurde nicht nur von Bandai Namco verwaltet, das Studio steckte auch hinter der Entwicklung von *Mario Kart VR*, sowie (soweit ich das verstanden habe) auch hinter den restlichen Anspielstationen der VR Zone. Wir hatten Glück, dass wir relativ früh am Morgen ankamen, denn somit durften wir schon nach knapp zehn Minuten Wartezeit an die Maschinen ran. Im späteren Verlauf des Tages wuchs die Anstehzeit auf 90 Minuten und länger an! Der Aufbau ist simpel: Man setzt sich in einen Racing Seat, wie man ihn von anderen Arcade-Rennspielen kennt, stülpt sich die VR-Brille über und schon geht es los!

Nachdem meine Freundin mich in *Mario Kart VR* fertig gemacht hatte (Buuuuh!), gab es am *Mario Kart Arcade GP DX*-Automaten die Revanche – aber nur knapp!

Anders als bei uns in Europa genießen Arcade-Hallen in Nippon noch immer einen recht hohen Stellenwert und sind deutlich interessanter ausgestattet als hierzulande.

Wir kamen recht früh bei der Arcade Zone an, weswegen die Wartezeit auf *Mario Kart VR* gering war. Später musste man anderthalb Stunden und länger anstehen.

Die gesamte VR-Zone setzte auf HTC Vive für die verschiedenen Attraktionen. Anstatt Nintendo und Co. steckte zudem Bandai Namco hinter den Entwicklungen.

Hammermäßige VR-Technik

Also, noch nicht ganz. Zusätzlich bekommt man nämlich noch spezielle Sensoren über die Hände gezogen, die für das VR-Erlebnis von großer Bedeutung sind. „Mittendrin statt nur dabei“ lautet das Motto, wie ich nach Spielstart schnell merke: Nicht nur gibt's ansprechendes Rumble-Feedback durch den Sitz und das Lenkrad, ich muss in der VR-Version auch manuell nach an Luftballons baumelnden Items greifen, um sie zu benutzen! Auf diese Weise schnappe ich mir Bananenschalen, grüne Panzer und Hämmer und nutze sie dank Handsensoren fast wie in der Realität; also, insofern man von „realistisch“ sprechen kann, wenn man im Kart gemeinsam mit einer riesigen Stachelkröte an beißenden Piranhapflanzen vorbeifährt. Es macht auf jeden Fall viel Spaß, einfach nach Augenmaß zu zielen und die kunterbunten Ärgernisse auf die bis zu drei menschlichen (Mario, Luigi, Peach, Yoshi) und zwei Computer-Mitfahrer (Bowser, Wario) zu pfeffern. Für mich als Serienkenner ungewöhnlich (wenn man von der seltsamerweise in *Mario Kart 8* absenten optionalen Ansicht aus *Mario Kart 7* absieht), für VR aber definitiv die beste Wahl ist die Tatsache, dass *Mario Kart Arcade GP VR* ausschließlich aus der Ego-Ansicht genutzt werden kann. Als ich an meinem grünen Yoshi-Körper nach unten gucke und dann meiner Freundin neben mir zuwinke, die in Peaches Haut geschlüpft ist, fühlt sich das ebenso schräg wie unterhaltsam an. Und als ich aufs Pedal trete und endlich über die Piste düse, habe ich mich schon fast an das neue Spielerlebnis gewöhnt.

Nicht die Kurve gekriegt

Den VR-Einsatz von Items habe ich ja schon erwähnt. Schnell fällt auf, dass die Verwendung der Gegenstände auch abseits der Sensorentechnik nicht mit dem Hauptspiel zu vergleichen ist. So lassen sich Items nicht hinter dem Kart herziehen – wie auch? Ebenso wenig kann ein zweiter Gegenstand für die spätere Verwendung aufgehoben werden. Und auch in Sachen Fahrgefühl muss man sich umstellen. Klar, Gas geben und bremsen funktioniert genauso, wie man es sich vorstellt. Tricks, die man an Rampen ausführt, Sprünge und vor allem das in den Hauptspielen der Reihe absolut elementare Driften existieren in dieser Version des Spiels nicht. Die mit *Mario Kart 7* eingeführten Gleiter-Momente gibt es zwar, sie haben aber keinen Einfluss auf das Gameplay. Insofern fühlt sich die Fahrt auf dem VR-Rundkurs trotz der ungewöhnlichen Technik und des sehr immersiven Item-Einsatzes spielerisch deutlich klassischer an, als man sich das denken würde. Es kann sein, dass das daran liegt, dass die Entwickler nicht wollen, dass es VR-unerfahrenen Spielern schlecht wird und sie aufgrund von Motion Sickness auf den Racing Seat reiern. Ebenso kann es am geringen Umfang des Spiels liegen und daran, dass hier eben gar nicht versucht wurde, ein vollwertiges Spielerlebnis abzuliefern. Im Endeffekt ist es wohl eine Mischung aus beidem. Daran, dass *Mario Kart Arcade GP VR* im Grunde eine toll gemachte Tech-Demo, aber eben nicht mehr ist, besteht aber kein Zweifel. Nur vier auswählbare Fahrer, drei Items, sehr beschränkte spielerische Möglichkeiten – und nur vier Strecken. Davon erleben konnte ich während meiner Zeit mit dem Spiel nur eine, für eine weitere Rundfahrt hätte ich ein weiteres Ticket kaufen und noch einmal anstehen müssen. Ich war auf einer Gras-Strecke mit bissiger Piranhapflanze unterwegs, zusätzlich existieren Rundkurse auf einem Luftschiff, in einem Schloss und eine in einer Art (dankenswerterweise nicht besonders ekligen) Kanalisation. Trotz der Schwachstellen und des geringen Umfangs bin ich aber sehr froh, das *Mario Kart VR*-Erlebnis selbst ausprobiert zu haben, denn in Sachen Immersion kann es sich wirklich sehen lassen. Und sollte die Anspielstation einmal nach Deutschland kommen oder Nintendo gar dank *Labo* etwas Ähnliches in *Mario Kart 8* integrieren, wäre ich definitiv mit dabei!

Das andere andere Mario Kart

Wenige Tage nach meinem Ausflug in die wunderbare VR-Pilzkönigreich-Welt kam ich in Osaka ein weiteres Mal mit *Mario Kart* auf eine Art und Weise in Kontakt, die ich so nur aus Berichten, aber noch nicht persönlich kannte. Mehr zufällig stolperte ich in einer Arcade-Halle über eine Reihe von Automaten von *Mario Kart Arcade GP DX*. Ja, auch in den Standard-Arcade-Hallen Japans ist das Mario-Rennspiel zu Hause, und zwar mit besagten Automaten bereits in der dritten Iteration. Hier spielte ich drei Runden , hätte aber noch viel, viel mehr Zeit mit dem Automaten benötigt, um auch nur ansatzweise eine Ahnung davon zu bekommen, was hier alles drinsteckt. Ebenfalls von Bandai Namco entwickelt (und daraus resultierend inklusive cooler Elemente wie Pac-Man als Fahrer und einer thematisch passenden Strecke), lässt sich hier mein Spielfortschritt nämlich abspeichern, eine optional erstehbare sogenannte Banapassport Card vorausgesetzt. Angesichts der Tatsache, dass ich wohl eher selten in den Genuss des Spielautomaten kommen werde, verzichtete ich auf eine Anschaffung. Zwar existieren bei uns in Europa auch einige der Automaten, aber technisch sind diese offenbar im Vergleich zum japanischen Original deutlich eingeschränkt und funktionieren mehr wie „normale“ Arcade-Geräte. 2013 erschienen, wurde der Inhalt des Spiels auf jeden Fall seitdem durch mehrere Updates massiv erweitert. Inzwischen existieren neben fünf verschiedenen Spielmodi 18 Fahrer plus zahlreiche nicht spielbare Racer auf der Strecke, 29 Karts, über 100 (!) Items und so viele Spielelemente, dass der Platz hier nicht ausreichen würde, um sie alle aufzuzählen. Sogar ein an *Double Dash!!* angelehntes Koop-Feature existiert! Und ja, in dieser Version *Mario Kart GP* darf ich auch driften.

Ich will rennfahren!

Gerne hätte ich noch mehr Zeit mit dem Titel verbracht (und dabei wohl eine unheilige Zahl an 100-Yen-Münzen versenkt), denn es ist tatsächlich eine wahnsinnig spannende, andersartige und vollwertige Version von *Mario Kart*, die hierzulande fast unbekannt ist. Müsste ich mich entscheiden, dann würde ich aber lieber noch einmal bei der VR-Variante ran, denn das war eine wirklich vollkommen neue Art und Weise, die Serie zu erleben. **Lukas Schmid**

CADENCE OF HYRULE

DARF BALD JEDER AN NINTENDOS MARKEN RAN?

Öffnet Nintendo nun endgültig die Schleusen in Bezug auf die eigenen Marken und lässt neben großen Partnern wie Ubisoft auch kleinere Entwicklerstudios an *Zelda, Mario* und Co. ran? Die Ankündigung von *Cadence of Hyrule* deutet jedenfalls darauf hin und ich finde, dass das nur eine Bereicherung für Spieler darstellen kann!

EINE KOLUMNE VON VIKTOR EIPPERT

Als ich mir am 20. März Nintendos Nindie-Präsentation im Zuge der Game Developers Conference 2019 ansah und ganz am Schluss wie aus dem Nichts *Cadence of Hyrule* angekündigt wurde, überschlugen sich meine Gedanken während des etwa einminütigen Trailers: „Hey, ein neues Spiel von den Machern von *Crypt of the Necrodancer*? Cool, den Rhythmus-Dungeon-Crawler fand ich klasse, gerne mehr davon! Sieh an, ganz schick dieser Grafikstil. Hm, diese Bäume und Büsche erinnern mich stark an *Zelda: A Link to the Past* – wahrscheinlich nur eine Hommage an den SNES-Klassiker. Die Musik ist wieder echt fetzig, die Gebiete und Gegner versprechen Abwechslung. Mooooooment, das ist eindeutig *Zelda*-Musik, was geht hier bitte ab!? Waaaaa! Link und Zelda sind im Spiel? Ein Mix aus 2D-*Zelda*-Abenteuer und dem rhythmusbasierten Spielkonzept von *Crypt of the Necrodancer*? Geniale Idee! Und dann noch dieser unglaublich gute Remix von *Tal Tal Heights* aus *Link's Awakening*. Boa, ich weiß jetzt schon, dass ich *Cadence of Hyrule* auf jeden Fall spielen werde und den Soundtrack haben muss!"

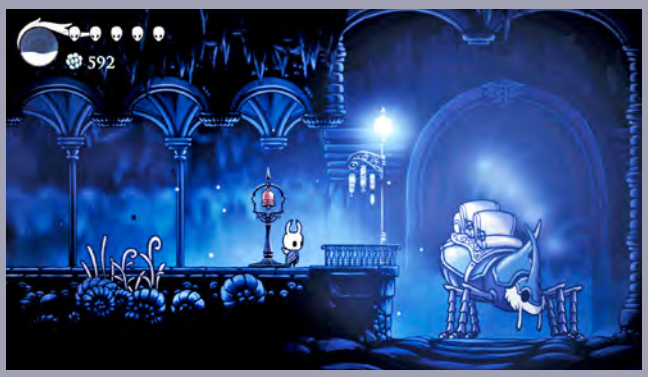
Nintendos wachsende Markenoffenheit

So sehr mich die Ankündigung an sich überrascht und gefreut hat, viel spannender finde ich dabei, was das im Hinblick auf das große Ganze bedeutet. Denn Brace Yourself Games ist damit der erste, kleine Indie-Entwickler, der an einem komplett neuen Spiel mit einer Nintendo-Marke arbeiten darf. Und nicht nur das, es ist auch noch eine von Nintendos wichtigsten, ältesten und erfolgreichsten Marken überhaupt. In einem Interview mit IGN verriet Ryan Clark (Gründer von Brace Yourself Games), wie es zu diesem Projekt kam: „Wir haben

In der Nindie-Präsentation im März kündigte Nintendo mit *Cadence of Hyrule* eine Mischung aus dem Indie-Spiel *Crypt of the Necrodancer* und *Zelda* an.

Die Macher von *Cadence of Hyrule* sind die ersten Indie-Entwickler, die ein komplettes Spiel basierend auf einer Nintendo-Marke entwickeln dürfen.

„Ich befürworte Nintendos Strategie, zunehmend auf solche Kooperationen zu setzen, voll und ganz!“



Team Cherrys *Hollow Knight* zählt zum Besten, was das Metroidvania-Genre zu bieten hat. Was das Indie-Studio wohl mit der *Metroid*-Lizenz auf die Beine stellen könnte?

ein neues Spiel für Switch in Erwägung gezogen und dachten darüber nach, wie cool es wäre, wenn *Zelda*-Figuren in *Necrodancer* auftauchen würden, als DLC zum Beispiel. Zu unserer Überraschung war Nintendo extrem an dem Projekt interessiert und schneller als erwartet arbeiteten wir an einem komplett neuen Spiel, das *Necrodancer* und *The Legend of Zelda* vermischte.“

Eigentlich sollte mich diese Entwicklung nicht überraschen, schließlich häuften sich in den letzten Jahren zunehmend die Beispiele dafür, wie Nintendo Kooperationen mit anderen Entwicklern und Publishern anstrebte – und das immer wieder mit einem guten Ergebnis. Man denke nur an *Hyrule Warriors* und *Fire Emblem Warriors* von Koei Tecmo sowie *Mario + Rabbids Kingdom Battle* und *Star Fox* in *Starlink* von Ubisoft. Doch dieses Mal geht es eben um ein sehr kleines Team, das mit *Crypt of the Necrodancer* bisher nur ein einziges Spiel veröffentlicht hat. Zugegeben, ein sehr gutes und sowohl von Kritikern als auch Spielern in höchsten Tönen gelobtes Spiel. Aber dennoch ist es ein klares Vertrauensbekenntnis von Nintendo, einem kleinen Indie-Studio eine solch wichtige Marke anzuvertrauen.

Abwechslung dank Kooperation

Ich befürworte diese Entscheidung voll und ganz, ebenso wie Nintendos allgemeine Strategie, zunehmend auf Kooperationen zu setzen! Denn zum einen entstehen daraus mehr Spiele mit Nintendos beliebten Charakteren und zum anderen wählt Nintendo seine Kooperationen gezielt so aus, dass daraus Games werden, die eine frische, ungewohnte Perspektive auf *Zelda, Mario, Star Fox* und Konsorten liefern, die man von Nintendo selbst eben nicht erwarten kann. Das lockt neue Spieler an, die bisher keinen Bezug zu Nintendos Marken hatten, und gibt den bestehenden Fans zusätzliche Abwechslung zu Nintendos eigenen Blockbustern wie *Zelda: Breath of the Wild* oder *Super Mario Odyssey*.

Mir ging es beispielsweise so bei *Star Fox* in *Starlink*, welches meinen ersten Berührungspunkt mit dem felligen Fliegerass darstellte. Die Umsetzung hat mir so gut gefallen, dass ich einem neuen *Star Fox*-Spiel auf Switch auf jeden Fall einen Blick spendiere, während ich es früher nur zur Kenntnis genommen hätte. Umgekehrt konnte ich nie etwas mit Koei Tecmos *Dynasty Warriors*-Spielen anfangen, da mir das Spielprinzip zu öde war und mich das Setting nie angesprochen hatte. Doch *Hyrule Warriors* hat mich durch seine *Zelda*-Thematik und die gut gemachten Details, die mich als *Zelda*-Fan ansprechen, reingezogen. Plötzlich war es kein Problem mehr, stundenlang im Grunde immer das Gleiche zu machen und Tausende von Bokblins zu verdreschen. Ebenso waren Ubisofts Rabbids nie mein Ding, doch als Fan von *XCOM: Enemy Unknown*, *XCOM 2* und *Mario*-Jump&Runs weckte *Mario + Rabbids Kingdom Battle* mein Interesse und überzeugte mich beim Spielen sehr schnell von seiner Qualität. Damit war ich sicher nicht der Einzige, immerhin hat Ubisoft letztes Jahr verkündet, dass der Strategie-Titel mit den irren Hasen schon über zwei Millionen Verkäufe verbucht hat.

Was für Überraschungen stehen uns noch bevor?

Jetzt, da Nintendo erstmals ein Indie-Studio an seine Marken rangelassen hat, liegt natürlich die Frage nahe: Welche zukünftigen Partner könnten die Japaner im Indie-Sektor ebenfalls ins Boot holen? Mir fallen spontan gleich mehrere gute Kombinationen ein, die ich gerne realisiert sehen würde. Ein neues *Advance Wars* von den *Wargroove*-Machern Chucklefish fände ich beispielsweise vielversprechend. Dass den Entwicklern bei Chucklefish Nintendos Rundentaktik-Reihe Pate stand, sieht man *Wargroove* sofort an. Warum dann nicht gleich noch den letzten Schritt gehen? Ich könnte mir zudem sehr gut vorstellen, dass Team Cherry (*Hollow Knight*) ein sehr gutes 2D-*Metroid* auf die Beine stellt, wenn es die Gelegenheit dazu erhalten würde. *Hollow Knight* zählt zu den besten Metroidvanias überhaupt und glänzt mit einer wunderbar düsteren Atmosphäre, die es auch für ein *Metroid* braucht. Begeistert wäre ich auch von einem Rogue-like-2D-*Zelda* von Edmund McMillen, das im Grunde einfach nur das Konzept von *The Binding of Isaac* ins *Zelda*-Gewand packen müsste, damit ich für Dutzende Stunden nicht mehr loskommen würde. Doch am allerliebsten wären mir unerwartete Kooperationen, die ich vorher absolut nicht kommen sehe – so wie bei *Cadence of Hyrule*.

Wie sind denn eure Gedanken zu dem Thema? Wart ihr auch so freudig überrascht oder lässt euch *Cadence of Hyrule* völlig kalt? Und was für Kooperationen würdet ihr in Zukunft klasse finden? Schreibt uns gerne per Post oder E-Mail!

Mit der Integration von *Star Fox* in Ubisofts Weltraum-Action-Adventure *Starlink: Battle for Atlas* bietet die Switch-Version einen tollen Extra-Anreiz für Nintendo-Spieler.

Auf dem Papier klang die Vermischung von Mario mit Ubisofts irren Rabbids total abwegig. Doch in der Praxis entpuppte sich *Mario + Rabbids K. B.* als großartig.

THE LEGEND OF ZELDA ENCYCLOPEDIA

Alles, was man schon immer über *The Legend of Zelda* wissen wollte – mit einer deutlichen Einschränkung.

Beginnend mit der sogenannten *Hyrule Historia* haben sich die *The Legend of Zelda*-Enzyklopädien aus dem Hause Tokyopop in den letzten Jahren einen guten Namen gemacht. Und das Beste: Die hübschen Dinger gibt es auch in deutscher Sprache! Nun ist die neueste Iteration erschienen, die schlicht auf den Namen *The Legend of Zelda Encyclopedia* hört.

Toller Rundum-Einblick

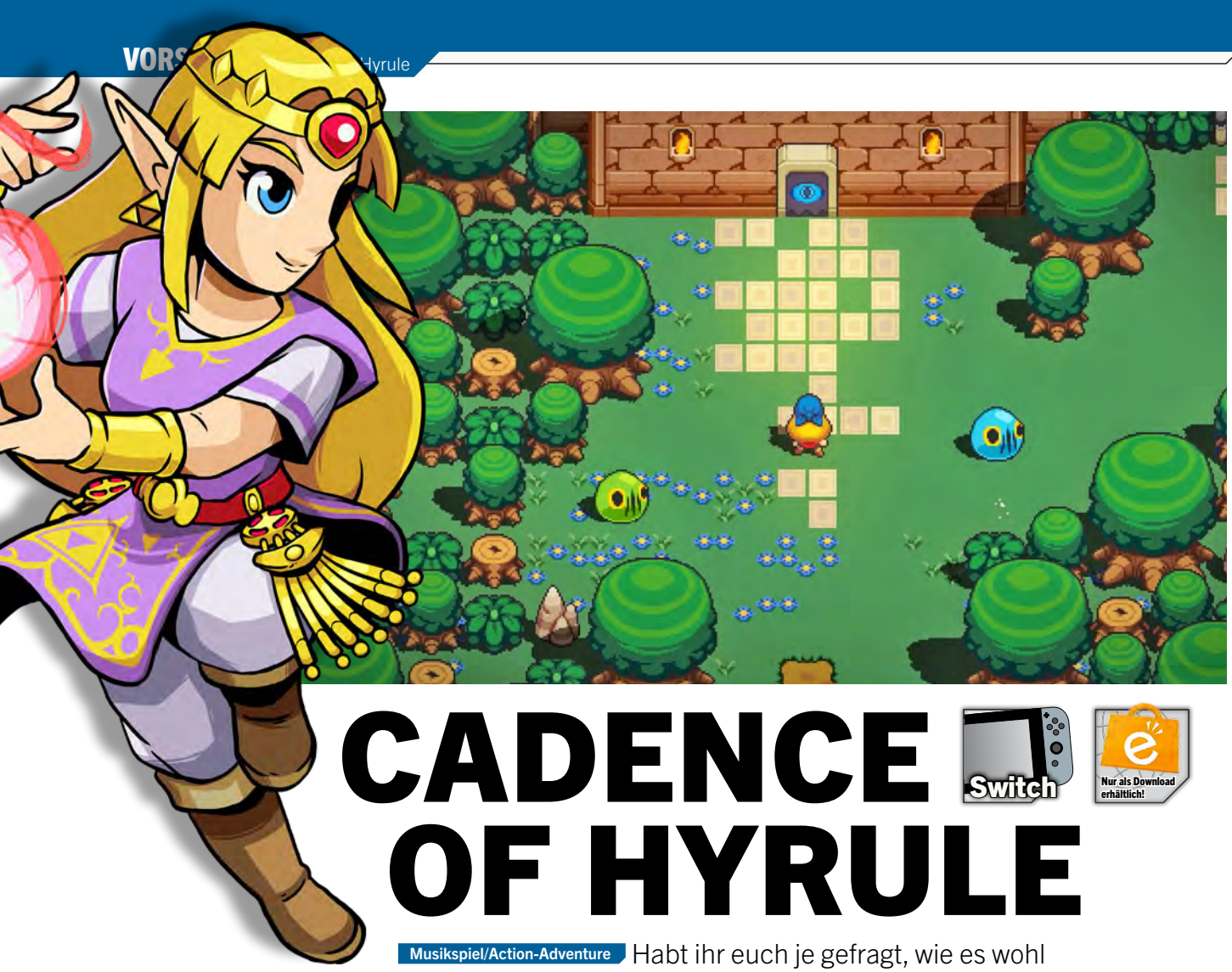
Oft genug beschränken sich Bücher ähnlicher Machart auf schöne, großflächige Artworks und nur wenige Texte. Hübsche Bilder zum sich dran Ergötzen gibt es auch in diesem Schmöker genügend, aber eben noch viel mehr als das. Nicht nur werden alle großen *Zelda*-Abenteuer ausführlich behandelt, auch die diversen Spin-offs, Gastauftritte, ja sogar Merchandise und mehr rund um die Figuren und Themen aus den Titeln werden thematisiert. Anstatt stur die einzelnen Serienteile abzuhandeln, geht das Werk kreativer vor und ist grob in drei große Überkapitel unterteilt, die sich jeweils in allerlei Einzelsparten aufsplittern. Unter „Historische Aufzeichnungen – Die Welt von *The Legend of Zelda* über die Jahre“ finden wir etwa die Hintergründe der gesamten *Zelda*-Geschichte, die berühmt-berüchtigte Timeline, Erklärungen zu diversen Figuren, Einblicke in Lokalitäten abseits von Hyrule wie Lorule, Labrynna, Cocolint und Textilia, Erläuterungen zu den verschiedenen Völkern, zu Flora und Fauna, zu den diversen Städten und Dörfern, zu den ikonischen Items aus der Serie und zu den diversen Widersachern. Deutlich Listen-lastiger, aber definitiv nicht weniger interessant wird es im Abschnitt „Datenbank – Informationen alphabetisch organisiert“. Hier finden wir fein säuberlich wirklich alle (!) Städte und Dörfer, Items, Dungeons sowie die Feinde und Monster aus den diversen Spielen aufgelistet. Das Schöne: Die Infos beschränken sich nicht auf Bilder und simple Daten zu den

Spielen, aus denen sie stammen. Jeder Gegenstand wird mittels eines kleinen Textes eingeordnet. Diese sind vielleicht nicht ganz so nett formuliert und bieten nicht so viele Einblicke wie im vorangegangenen Abschnitt, erfüllen ihren Zweck aber sehr gut. Zu guter Letzt entdecken wir unter „Archiv – Informationen und Notizen zu den Spielen" Story-Zusammenfassungen, spezifische Figurenportraits, Maps der Spielewelten, Einblicke in die Entstehungsgeschichten der Titel und noch einiges an anderen spannenden Details. Weiterhin werden in diesem Überkapitel die erwähnten Spin-offs, die Gastauftritte, das Merchandise sowie Werbematerialien aus Nippon thematisiert. Als krönenden Abschluss gibt es ein spannendes Interview mit Eiji Aonuma zu lesen, in dem der Lead Producer über die Konventionen der *The Legend of Zelda*-Serie redet und darüber, wie sie immer wieder neu interpretiert und überdacht werden. Gerade im Falle von *Breath of the Wild* wurden ja jede Menge scheinbare Gesetzmäßigkeiten über den Haufen geworfen.

Die fehlende Legende

Und damit sind wir auch beim größten Kritikpunkt der *The Legend of Zelda Encyclopedia* angelangt: Obwohl Aonuma das Abenteuer im Interview breit thematisiert, wird der neueste Ableger der Reihe im restlichen Buch vollkommen ausgeklammert. Alle Erläuterungen, Hintergrundinfos und sonstigen Inhalte enden mit *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* aus dem Jahre 2016 als aktuellstem Spiel. Warum das so ist, darüber können wir nur mutmaßen. Allerdings ist es ja gerade *Breath of the Wild*, über das viele Fans bestimmt spannende neue Details erfahren wollen und sich an Artworks erfreuen möchten. Natürlich, der japanische Release des Buches liegt schon länger zurück, als westlicher Leser darf man über zwei Jahre nach dem Release des Spiels aber schon mehr als ein paar halbgare Erwähnungen im Vorwort und im Interview erwarten. Dennoch: Wer mit diesem Makel leben kann, erhält eine vorzügliche Enzyklopädie, die mit knapp 30 Euro Listenpreis zudem nicht allzu teuer ausfällt.

Lukas Schmid



CADENCE OF HYRULE

Switch

Nur als Download erhältlich!

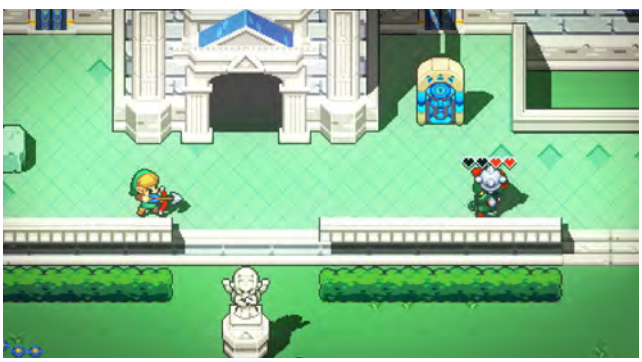
Musikspiel/Action-Adventure Habt ihr euch je gefragt, wie es wohl wäre, wenn Link und Zelda im Takt der Musik fiese Monster verdreschen? Wirklich nicht? Diesen ungewöhnlichen *Zelda*-Ableger solltet ihr euch trotzdem gut vormerken!

Im Rahmen einer Indie-Präsentation enthüllte Nintendo am 20. März neben zahlreichen anderen vielversprechenden Spielen für Switch mit *Cadence of Hyrule: Crypt of the Necrodancer Featuring The Legend of Zelda* (puh, was für ein klobiger Titel …) auch überraschend einen neuen 2D-*Zelda*-Ableger. *Zelda*-Spin-offs sind inzwischen natürlich keine Seltenheit mehr, man denke zum Beispiel an *Link's Crossbow Training* für Wii oder *Hyrule Warriors* für Wii U, 3DS und Switch. Dennoch ist *Cadence of Hyrule* etwas Besonderes, denn zum einen ist es das erste *Zelda*-Spiel, das von einem kleinen Indie-Studio entwickelt wird. Und zum anderen ist es das erste *Zelda*-Abenteuer, in dem ihr jede eurer Aktionen im Takt der Musik ausführen müsst. Denn wie der sehr lange Untertitel von *Cadence of Hyrule* klarmacht, wird hier das Rhythmus-basierte Spielprinzip von *Crypt of the Necrodancer* auf die Welt von *The Legend of Zelda* übertragen. Und das Ergebnis macht bereits einen sehr vielversprechenden Eindruck!

Rhythmus-Kampf

Damit ihr wisst, was euch in *Cadence of Hyrule* erwartet, geben

Bosskämpfe zählen zu den Highlights in *Crypt of the Necrodancer* und sollen das auch in *Cadence of Hyrule* werden. Diese Armos mit Gitarren sind bereits vielversprechend.



Die Spielwelt wird wie in *Crypt of the Necrodancer* zufällig erstellt, wobei es offenbar auch einzigartige Abschnitte wie hier geben wird. Ob das Schloss Hyrule ist?

wir euch zunächst eine Auffrischung, was *Crypt of the Necrodancer* auszeichnet. Die Grundprämisse ist für sich genommen nichts Besonderes, denn in dem Dungeon-Crawler dringt ihr mit Protagonistin Cadence immer tiefer in zufallsgenerierte Verliese vor, erledigt dabei allerhand verschiedene Gegner und nehmt es mit diversen Bossen auf. Der alles entscheidende Clou: Durch die Magie des Necrodancers bewegen sich sämtliche Fieslinge im Spiel passend zum Takt der Musik. Entsprechend müsst auch ihr das tun, um eine Chance zu haben. Da sich jeder Gegnertyp unterschiedlich verhält und zudem einige Fallen die Levels spicken, müsst ihr dabei stets jede eurer Aktionen abwägen. Wenn ihr zum Beispiel auf ein Feld hüpft, auf das ebenfalls ein Monster tritt, kostet euch das wertvolle Lebenspunkte. Doch gilt es dabei, schnell zu sein, denn wenn ihr einen Beat auslasst, agieren alle Monster, während ihr wehrlos auf dem Präsentierteller steht. Obendrein verliert ihr euren Gold-Multiplikator, sobald ihr einen der Takte verfehlt. Je höher euer Multiplikator, desto mehr Goldstücke lassen besiegte Gegner fallen.

Mit dem Geld kauft ihr euch wertvolle Ausrüstung beim zufällig auftauchenden Händler in den Dungeons. Und diese Items können euch das Leben enorm erleichtern: Rüstungen senken den genommenen Schaden, Nahrung regeneriert verlorene Lebenspunkte und andere Waffen ermöglichen euch ganz neue taktische Möglichkeiten im Gegensatz zu eurem popeligen Start-Dolch. Mit Breitschwertern trefft ihr beispielsweise auch benachbarte Felder vor euch und mit einem Speer spießt ihr sogar Gegner auf, die zwei Felder von euch entfernt sind.

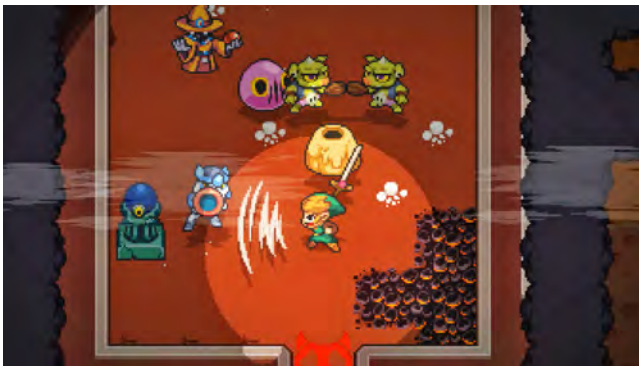
Motivation trotz Wiederholung

Da *Crypt of the Necrodancer* außerdem ein Rogue-like-Abenteuer ist, sammelt ihr bei der Erkundung Diamanten, die ihr nach eurem Tod in der Lobby für dauerhafte Upgrades ausgebt – etwa mehr Herzcontainer oder neue Items, die fortan im Dungeon auftauchen können. So steigen einerseits mit jedem Versuch eure Möglichkeiten und andererseits werdet ihr selbst zunehmend besser darin, innerhalb von Sekundenbruchteilen Entscheidungen im Takt zu treffen und in der Story voranzuschreiten. Motivierend bleibt das Ganze trotz vieler Bildschirmtode durch den fabelhaften Soundtrack von Danny Baranowsky (auch bekannt für die Musik der Urfassung von *Super Meat Boy* oder *The Binding of Isaac*) und den Umstand, dass man praktisch ohne Ladezeit sofort den nächsten Versuch starten kann.

Der Zelda-Aspekt

Falls ihr euch nun wundert, wieso wir so weit ausgeholt haben: weil *Cadence of Hyrule* genau auf diesem Spielkonzept aufbaut und es mit typischen *Zelda*-Elementen kombiniert. So werdet ihr neben Cadence eben auch Link und Zelda spielen können. Statt nur unter Tage unterwegs zu sein, erkundet ihr in *Cadence of Hyrule* typische *Zelda*-Oberwelten, die in ihrem Stil wie eine moderne Variante von *A Link to the Past* wirken. Und statt irgendwelche Zombies oder Drachen zu erledigen, nehmt ihr es mit Bokblins, Leunen und den unter anderem aus *Wind Waker* bekannten Schleimen auf. Dabei setzen Link und Zelda auf Waffen, Zauber und Spezialattacken, die *Zelda*-Fans nur zu gut kennen – etwa Links berühmte Wirbelattacke.

Ob man in dem Rhythmus-Ableger analog zur Hauptserie auch Dungeons erkundet und darin Rätsel lösen muss? Ersteres ist gesetzt, Letzteres wurde jedoch noch nicht von den Entwicklern bestätigt. Wir fänden Rhythmus-basierte *Zelda*-Rätsel jedenfalls sehr spannend! Unklar ist derzeit außerdem, was es mit den mysteriösen Shiekah-Steinen in Form einer Jukebox auf sich hat, die man im Trailer vor jedem Dungeon-Eingang sehen kann. Sind das womöglich Speicher- und/oder Schnellreisepunkte? *Zelda*-Liebhaber wird es übrigens sicher freuen, zu hören, dass es in *Cadence of Hyrule* 25 Musikstücke von Komponist Danny Baranowsky zu hören geben wird, die bekannte Serienklassiker neu interpretieren. Alles Weitere zu dem ungewöhnlichen *Zelda*-Ableger können wir euch schon in den kommenden Monaten verraten, denn *Cadence of Hyrule* soll bereits im Frühling dieses Jahres für Switch erscheinen. **Viktor Eippert**



Bei jedem Takt der Musik agieren sämtliche Gegner. Auch ihr könnt je eine Aktion ausführen und zum Beispiel mit dem Schwert zuschlagen.

Link und Zelda werden auf verschiedene Waffen und Zauber zurückgreifen können – sofern sie diese in der Spielwelt finden.

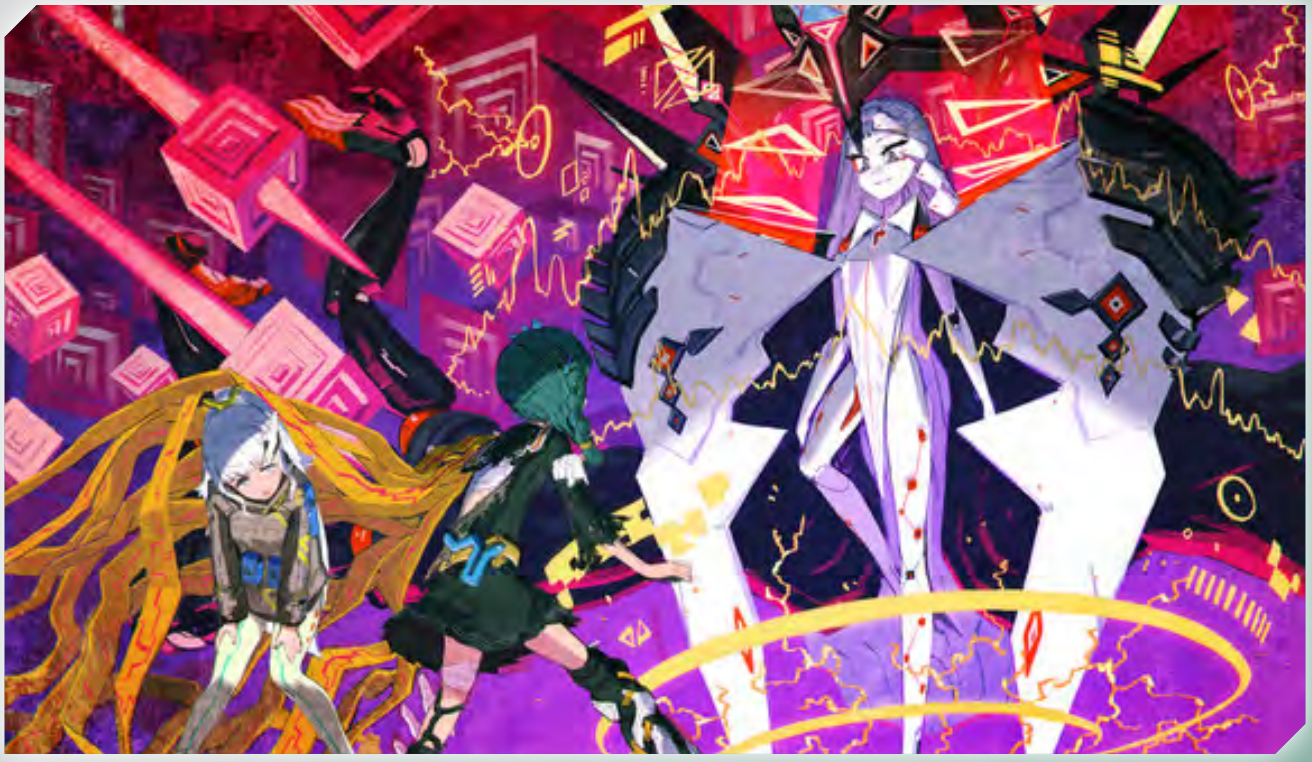
MEINUNG
Viktor Eippert

„Diese ungewöhnliche Mischung könnte zu einem genialen Ergebnis führen!“

Cadence of Hyrule zählt zu diesen Dingen, von denen ich vorher nicht wusste, wie sehr ich sie will, bis sie enthüllt werden. Ich mag Rhythmus-Spiele, ich hatte viel Spaß an *Crypt of the Necrodancer* und *Zelda* geht bei mir auch immer – entsprechend trifft *Cadence of Hyrule* bei mir voll ins Schwarze! Am meisten freue ich mich auf den Soundtrack, denn basierend auf dem im Trailer verwendeten Remix von *Tal Tal Heights* und Danny Baranowskys bisheriger Arbeit rechne ich mit einer hervorragenden, fetzigen Musikuntermalung mit Ohrwurmgarantie. Gespannt bin ich hingegen schon, wie viel klassisches *Zelda*-Gameplay seinen Weg in *Cadence of Hyrule* findet. Ich glaube nämlich, dass die beiden Spielkonzepte sehr gut ineinander aufgehen können. Doch selbst wenn sich *Cadence of Hyrule* „nur“ als neues *Crypt of the Necrodancer* im *Zelda*-Kostüm entpuppt, ist meine Vorfreude groß.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Brace Yourself Games
Termin:	Frühling 2019



GIGA WRECKER ALT.

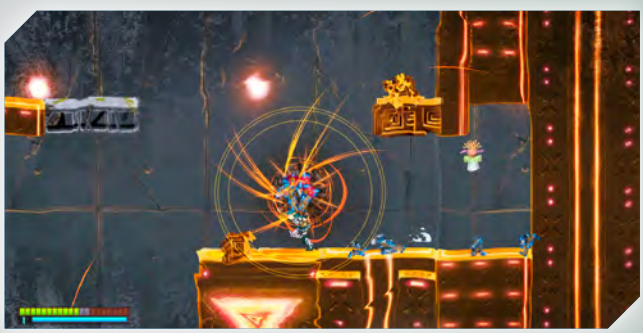
Action Die *Pokémon*-Macher Game Freak können mehr als nur Taschenmonster: Mit *Giga Wrecker Alt.* beweisen sie ein geschicktes Händchen für Action-Adventures. Wir haben das Spiel vorab mehrere Stunden lang ausprobiert.

Switch

In einer dystopischen und von Robotern dominierten Science-Fiction-Welt schlagt ihr euch durch, löst Rätsel, meistert Geschicklichkeitspassagen, verbessert kontinuierlich eure Fähigkeiten, erkundet nach und nach die Spielwelt und beweist euch in teils extrem (!) fordernden Bosskämpfen. Klingt nach einem typischen Metroidvania-Titel? Ist es im Grunde auch. Die Cyborg-Protagonistin namens Reika Rekkeiji verfügt nach einem Unfall und der anschließenden Versorgung durch einen augenscheinlich ziemlich verrückten Wissenschaftler (Doktor Kozuki) über einen künstlichen Arm mit fantastischen Fähigkeiten. Dank diesem ist sie nämlich in der Lage, von zerstörten Gegnern oder Hindernissen in der Spielwelt verteilte Nano-Partikel quasi magnetisch anzuziehen und als Waffe sowie nützlicher Quader auf verschiedene Arten zu nutzen. Das ist nicht nur im Kampf hilfreich, sondern erlaubt es ebenso, die unzähligen Rätsel- und Geschicklichkeitspassagen des Spiels zu meistern.

Fordernd und anspruchsvoll

Wie es sich für ein ordentliches Metroidvania-Game gehört, sammelt ihr Baupläne und blaue Kugeln, mit deren Hilfe ihr eure Spielfigur kontinuierlich verbessert, beispielsweise durch erweiterte Lebensenergie, schnellere Regeneration oder rasantere Fähigkeiten. Das wird spätestens beim ersten Bosskampf auch bitter nötig, denn während die Rätsel zwar oftmals knifflig, aber nie unüberwindbar erscheinen, trifft dies bei Auseinanderset-

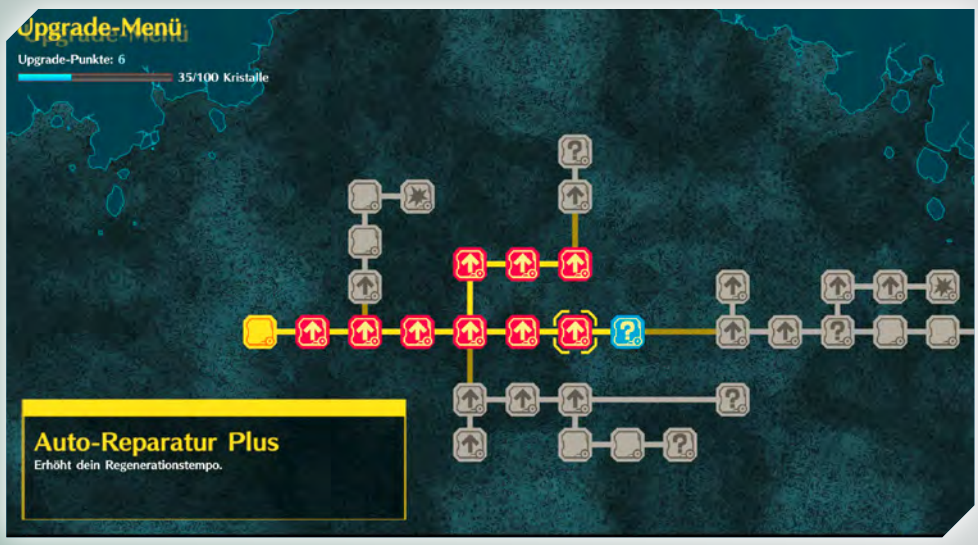


Dank eures künstlichen Arms seid ihr in der Lage, Nano-Partikel erledigter Gegner und zerstörter Umgebung quasi magnetisch anzuziehen und zu verwenden.

Die zahlreichen Rätsel-Puzzle-Geschicklichkeits-Herausforderungen in *Giga Wrecker Alt.* sind zu Spielbeginn noch relativ simpel, werden aber anspruchsvoller.

zungen mit den Bossen zunächst weniger zu. „Trial and Error“ beschreibt die Bosskämpfe wohl am besten. Nach einer kurzen Zwischensequenz werdet ihr ohne irgendwelche Erklärungen mitten in den Kampf geworfen und dieser hat es in sich. Die Bosse sind sehr mächtig, stark und extrem schnell. Bis ihr also an den Punkt kommt, dass ihr die Schwachstelle eures Widersachers erkennt, seid ihr schon x-mal gestorben. Noch mehr Game-over-Screens bekommt ihr zu sehen, bis ihr die Angriffsmuster des Bosses verstanden habt und in der Lage seid, zu kontern. Und noch mehr Bildschirmtode sind nötig, bis ihr den mächtigen Widersacher tatsächlich bezwingt. Frustration ist hierbei die große Gefahr, denn an den Bosskämpfen müsst ihr euch richtig festbeißen, um zum Erfolg zu gelangen.

Zumindest bei den vielen Rätseln und Puzzles des Spiels – im Grunde das, was das Game ausmacht – bekommt ihr aber Hilfe, wenn ihr das möchtet. Ein Roboter namens Dölma, so der Ikea-mäßige Name der helfenden Hand, gibt euch auf Anfrage zu jedem Rätsel einen Tipp, wie ihr zur Lösung gelangt. Dafür werden keine spielerischen Kosten fällig und die Anzahl der Tipps ist auch nicht begrenzt; uneingeschränkt hilfreich also, solltet ihr wirklich nicht weiterkommen. Obendrein ist auch die Physik des Spiels an vielen Stellen hilfreich. Dank dieser ist es nämlich fast immer möglich, Rätsel auf verschiedene Arten zu lösen, die vom Entwickler oftmals so gar nicht vorgesehen sind. Zudem bekommt ihr all eure Fähigkeiten zu Spielbeginn nach und nach erklärt, sodass ihr euch damit vertraut machen könnt. Und nicht zuletzt habt ihr vor dem Spielstart die Wahl aus mehreren Schwierigkeitsgraden.



Das progressive Upgrade-System motiviert dazu, weiterzuspielen, um immer besser, schneller und stärker zu werden.

Solide Technik

Giga Wrecker Alt. wird von der *Pokémon*-Schmiede Game Freak entwickelt und erschien bereits im Februar 2017 für den PC. Die Versionen für Switch, Playstation 4 sowie Xbox One folgen im Laufe des Jahres 2019, ein genaues Datum steht derzeit aber noch nicht fest. Neu bei der Konsolen-Version ist ein zusätzlicher, extrem anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad, der es angesichts des bereits sehr fordernden normalen Grades in sich haben dürfte. Die von uns mehrere Stunden gespielte Switch-Version läuft augenscheinlich bereits rund und problemlos, die Bildwiederholungsrate dürfte bei 30 FPS liegen, Einbrüche erlebten wir auch in hektischen Spielmomenten nicht, in denen viel auf dem Bildschirm ablief.

Das Spiel ist grundsätzlich sehr arm an Musik, wird an manchen Stellen wie den Bosskämpfen aber dafür umso mehr angeheizt durch treibende elektronische Mucke. Dieser krasse Widerspruch ist zugleich als Stilmittel zu verstehen, denn euer Adrenalinausstoß passt sich dem Auf und Ab der musikalischen Begleitung an. Das ist Absicht und funktioniert erstaunlich gut. Ebenfalls erstaunlich ist die Steuerung: Zu Beginn fühlt ihr euch ob der Anzahl der Fähigkeiten und ihrer Verwendung noch regelrecht überfordert, doch bereits nach ein, maximal zwei Stunden habt ihr all das so verinnerlicht, dass ihr die Controller-Buttons (vor allem in den extrem hektischen Bosskämpfen) geradezu virtuos im rasanten Tempo korrekt betätigt. Hier ist die Lernkurve steil und sehr befriedigend. *Giga Wrecker Alt.* konnte uns beim Anspielen von seinen Qualitäten insgesamt deutlicher überzeugen, als wir im Vorfeld vermutet hatten.

Johannes Gehrling

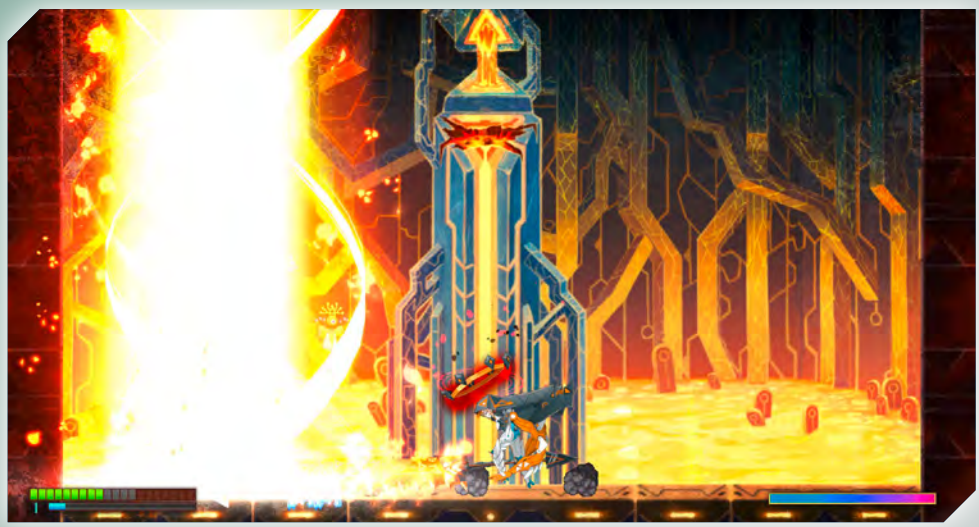
MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ich hatte gar nicht so viel erwartet, wurde dann aber umso positiver überrascht.“

Hätte mir im Vorfeld niemand gesagt, dass *Giga Wrecker Alt.* von Game Freak entwickelt wird, ich wäre wohl nie darauf gekommen, dass das Game vom gleichen Entwicklerstudio kommt wie die *Pokémon*-Spiele. Denn das dystopische Action-Adventure hat eine gänzlich andere Anmutung und funktioniert spielerisch ebenso ganz anders. Apropos Dystopie: Die erzählerische Grundlage des Spiels ist zwar in erster Linie Mittel zum Zweck, dennoch hat sie ihren eigenen Reiz. Science-Fiction, Roboter, Cyborgs, eine düstere Zukunft, futuristische Nano-Technik: Rufen diese Schlagwörter bei euch Freude und/oder Interesse hervor, dann seid ihr zumindest thematisch richtig beraten mit dem Titel. Aber nicht falsch verstehen: Auch das Gameplay von *Giga Wrecker Alt.* macht Spaß und Upgrades sowie die ordentliche Lernkurve wirken gleichermaßen motivierend.

INFOS

Hersteller:	Rising Star Games
Entwickler:	Game Freak
Termin:	02. Mai 2019



In den Kämpfen gegen Bossgegner treibt euch das Spiel ans Äußerste. Zahlreiche Neuversuche sind notwendige Pflicht.

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 4. April 2019.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Aeterno Blade 2	Corecell Technology	Frühjahr 2019
A Hat in Time	Gears for Breakfast	2019
Alchemic Cutie	Circle Entertainment	2019
Animal Crossing	Nintendo	2019
Assassin's Creed 3 Remastered	Ubisoft	21. Mai 2019
Astral Chain	Nintendo	30. August 2019
Attack on Titan 2: Final Battle	Koei Tecmo	Sommer 2019
B		
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Bee Simulator	BigBen	2019
Bloodroots	Paper Cult	Sommer 2019
Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	Sommer 2019
Boxboy! + Boxgirl!	Nintendo	26. April 2019
Bubsy: Paws on Fire!	Accolade & Choice Prov.	16. Mai 2019
C		
Cadence of Hyrule	Nintendo	Frühjahr 2019
Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	Frühjahr 2019
Cosmos Defenders	Fierey Squirrel	2019
Crash Team Racing Nitro-Fueled	Activision	21. Juni 2019
CrossCode	Deck13 Interactive	2019
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2019
Cuphead	Studio MDHR	18. April 2019
D		
Daemon X Machina	Nintendo	Sommer 2019
Darkwood	Crunching Koalas	Mai 2019
Dead by Daylight	Koch Media	Herbst 2019
Dead End Job	Headup Games	2019
Decay of Logos	Rising Star Games	Frühjahr 2019
Disney Tsum Tsum Festival	Bandai Namco	2019
Doom Eternal	Bethesda	Nicht bekannt
Double Kick Heroes	Plug In Digital	Sommer 2019
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	12. Juli 2019
Dragon Quest XI S: Streiter des Schicks. D.E.	Square Enix	Winter 2019
Duck Game	Adult Swim Games	02. Mai 2019
F		
Final Fantasy X/X-2 HD Remaster	Square Enix	16. April 2019
Final Fantasy XII: The Zodiac Age	Square Enix	30. April 2019
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square Enix	2019
Fire Emblem: Three Houses	Nintendo	26. Juli 2019
Forager	Humble Bundle	2019
G		
Giga Wrecker Alt.	Rising Star Games	02. Mai 2019
Grandia 1 & 2 HD Remaster	GungHo	Frühjahr 2019
Grid Autosport	Feral Interactive	Sommer 2019
Guacamelee! Super Turbo Championship Ed.	Leadman Games	28. Mai 2019
H		
Hellblade: Senua's Sacrifice	BigBen	11. April 2019
Hellfront: Honeymoon	Thunderful	Frühjahr 2019
Hyper Sports R	Konami	Nicht bekannt
I		
Inlight	Sunnyside Games	2019
Inmost	Chucklefish	2019
Ion Maiden	3D Realms	Frühjahr 2019
Ira	Ore Creative	2019
K		
Katana Zero	Devolver Digital	18. April 2019
Killer Queen Black	Bumblebear Games	Sommer 2019
L		
Last Encounter	Exordium Games	2019
Little Friends: Dogs & Cats	Arc System Works	28. Mai 2019
Luigi's Mansion 3	Nintendo	2019

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
M		
Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order	Nintendo	Sommer 2019
Metaloid: Origin	RetroRevolution	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Mortal Kombat 11	Warner Bros. Ent.	03. Mai 2019
My Friend Pedro	Devolver Digital	Juni 2019
N		
N.E.R.O.: Nothing Ever Remains Obscure	Soedesco	Frühjahr 2019
Neo Cab	Fellow Traveller	2019
Niffelheim	Ellada Games	Frühjahr 2019
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2019
Nintendo Labo: VR-Set	Nintendo	12. April 2019
O		
Oninaki	Square Enix	Sommer 2019
Overland	Finji	Herbst 2019
P		
Penguin Wars	Dispatch Games	2019
Pillars of Eternity	Obsidian Entertainment	Frühjahr 2019
Pokémon Schwert & Pokémon Schild	Nintendo	Winter 2019
Project Downfall	MPG Studios	Nicht bekannt
Protoform	Circle Entertainment	2019
R		
Radical Rabbit Stew	Pugstorm AB	2020
Real Farm	Soedesco	2019
Redout	Nicalis	Nicht bekannt
Resident Evil	Capcom	21. Mai 2019
Resident Evil 0	Capcom	21. Mai 2019
Resident Evil 4	Capcom	21. Mai 2019
Reverie	Rainbite	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
RPG Maker MV	NIS America	2019
Rune Factory 4 Special	Marvelous	2019
Rune Factory 5	Marvelous	Nicht bekannt
S		
Saint's Row: The Third	Deep Silver	10. Mai 2019
Shakedown Hawaii	vBlank	Frühjahr 2019
Shantae 5	WayForward	2019
Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero	2019
Slay the Spire	Humble Bundle	2019
Sniper Elite V2 Remastered	Rebellion	2019
Sniper Elite 3 Ultimate Edition	Rebellion	2019
Soundfall	Drastic Games	2019
Squadron 51	Loomiarts	Frühjahr 2019
Steamworld Quest: Hand of Gilgamech	Thunderful Publishing	25. April 2019
Stranger Things 3: The Game	BonusXP	04. Juli 2019
Sublevel Zero Redux	Coatsink	2019
Super Mario Maker 2	Nintendo	Juni 2019
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Games	2019
Team Sonic Racing	Sega	21. Mai 2019
Terraria	505 Games	2019
TLoZ: Link's Awakening	Nintendo	2019
Town (Arbeitstitel)	Game Freak	2019
Trüberbrook	Headup Games	17. April 2019
V		
Vampyr	Focus Home Interactive	Nicht bekannt
W		
Warborn	Raredrop Games	2019
Wolfenstein: Young Blood	Bethesda	26. Juli 2019

(New) 3DS

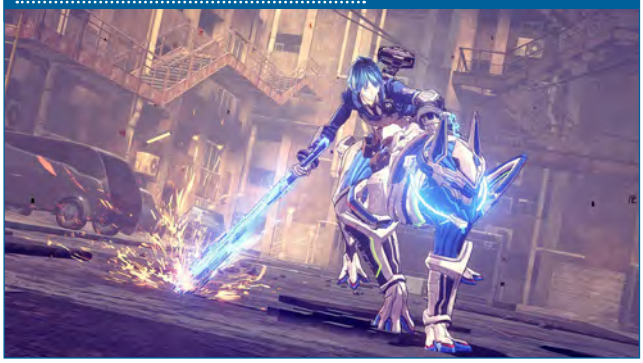
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
D		
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2019
J		
Jake Hunter Detective Story: Ghost of the Dusk	Aksys Games	2019
M		
Mixed Messages	Activision	2019
R		
Rise: Race the Future	VD-Dev	2019
P		
Persona Q2: New Cinema Labyrinth	Atlus	04. Juni 2019
S		
Shakedown Hawaii	vBlank	2019
Shovel Knight: King of Cards	Yacht Club Games	April 2019
Spheroids	Eclipse Games	2019

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dr. Mario World	Nintendo	Sommer 2019
Mario Kart Tour	Nintendo	Sommer 2019
The Legend of Zelda	Nintendo	2019

ASTRAL CHAIN (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Action | **Termin:** 30. August 2019



DAEMON X MACHINA (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Action | **Termin:** Sommer 2019

Johannes freut sich auf

BEE SIMULATOR

Habe ich mit *Bee Simulator* auf der letztjährigen Gamescom vielleicht einen echten Geheimtipp entdeckt? Interessant schaut das Spiel zumindest aus.

Die Gamescom 2019 ist zeitlich bereits näher als die Gamescom 2018. Und doch werde ich eine unerwartete, spontane Entdeckung auf der Messe nicht vergessen: *Bee Simulator*. Wichtig zu wissen ist, dass man als Journalist auf der weltgrößten Spielemesse im Grunde den ganzen Tag von Termin zu Termin in der Business-Area rennt, sich dort Spiele anschaut, zeigen lässt oder selbst spielt – um dann zwischen zwei Terminen schnell einen Artikel in den Laptop zu hämmern, den Text zusammen mit hastig besorgten Bildern an die Kollegen im Büro zu schicken und dann direkt zum nächsten Termin zu stürzen. Stress pur also und eigentlich kaum Zeit zum Durchschnaufen, geschweige denn für Anderes. Ein einziges Mal allerdings hatte ich auf der Gamescom im letzten Jahr zwischen zwei Terminen eine Stunde Freizeit und zu diesem Zeitpunkt keine Artikel mehr zu tippen. Also nutzte ich diesen raren Slot, um ein bisschen durch die Business-Area zu schlendern und mich umzusehen. Dort befand sich auch ein Gemeinschaftsstand der polnischen Games-Branche. Hängen blieb ich beim Tisch des erst 2016 gegründeten Studios Varsav Game Studios. Warum? Nun, dort flimmerte *Bee Simulator* über einen großen Bildschirm und zog mich sofort in seinen Bann. Absurde Simulationsspiele sind ja wirklich ein alter Hut und bevölkern in großer Masse die

Download-Stores, die polnische Bienen-Simulation allerdings macht allein schon optisch so viel her, dass sie aus der Masse heraussticht. Außerdem finde ich die Vorstellung genial, eine Gegend ähnlich dem Central Park in New York aus der Perspektive einer winzigen Biene zu erkunden. Ob es dann letztendlich auch spielerisch ein Hit wird, allein daran zweifle ich momentan noch.

Johannes Gehrling

WIR PRÄSENTIEREN: UNSER NEUES WERTUNGSSYSTEM

Für den Fall, dass ihr es in der letzten Ausgabe der N-ZONE verpasst haben solltet: Wir haben unser Wertungssystem umgestellt, um uns besser dem modernen Spielemarkt anzupassen.

DIE NEUE WERTUNGSSKALA IM ÜBERBLICK

Im Folgenden erklären wir, was ihr euch unter den verschiedenen Wertungen vorstellen könnt.

10 Punkte

Diese Meilensteine sind das Beste vom Besten und setzen neue Maßstäbe oder bieten ein absolut unvergleichliches Spielerlebnis mit nur sehr vereinzelten Schwächen. Daher sollte man diese Kracher definitiv gespielt haben! Hier vergeben wir zudem einen 10/10-Hit-Award.

9 Punkte

Hervorragende Spiele, die zu den besten des Jahres gehören und die man als Genre-Liebhaber auf jeden Fall auf der Liste haben sollte. Aber auch genrefremde Spieler können dank sehr hoher Qualität zugreifen. Titel mit dieser Wertung erhalten einen 9/10-Hit-Award.

8 Punkte

In dieser Wertungsregion tummeln sich sehr gute Spiele, die jedoch ein paar Mankos aufweisen, die den Spielspaß ein wenig trüben. Wer gerne Titel dieser Art spielt, wird hiermit aber sehr sicher glücklich.

7 Punkte

In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken, jedoch sind einige klare Schwächen in einzelnen Disziplinen zu spüren oder das Potenzial wird nicht gut genug ausgeschöpft.

6 Punkte

Bei diesen passablen Spielen halten sich die Vor- und Nachteile in etwa die Waage. Wenn euch die Thematik interessiert, ihr große Fans der Reihe seid oder ihr zum Schnäppchenpreis zuschlagen könnt, kommen solche Titel trotz spürbarer Schwächen trotzdem noch für euch infrage.

5 Punkte

Nur eine akute Flaute an besseren Alternativen würde es rechtfertigen, sich diese mangelhaften Spiele mit starken Schnitzern anzutun. Ihr könnt garantiert etwas Besseres mit eurer Zeit und eurem Geld anfangen.

4 Punkte und darunter

Bei diesen grottigen Gute-Laune-Zerstörern liegt so viel im Argen, dass ihr nicht mal geschenkt eure Zeit investieren solltet. Lasst hier bloß die Finger davon!

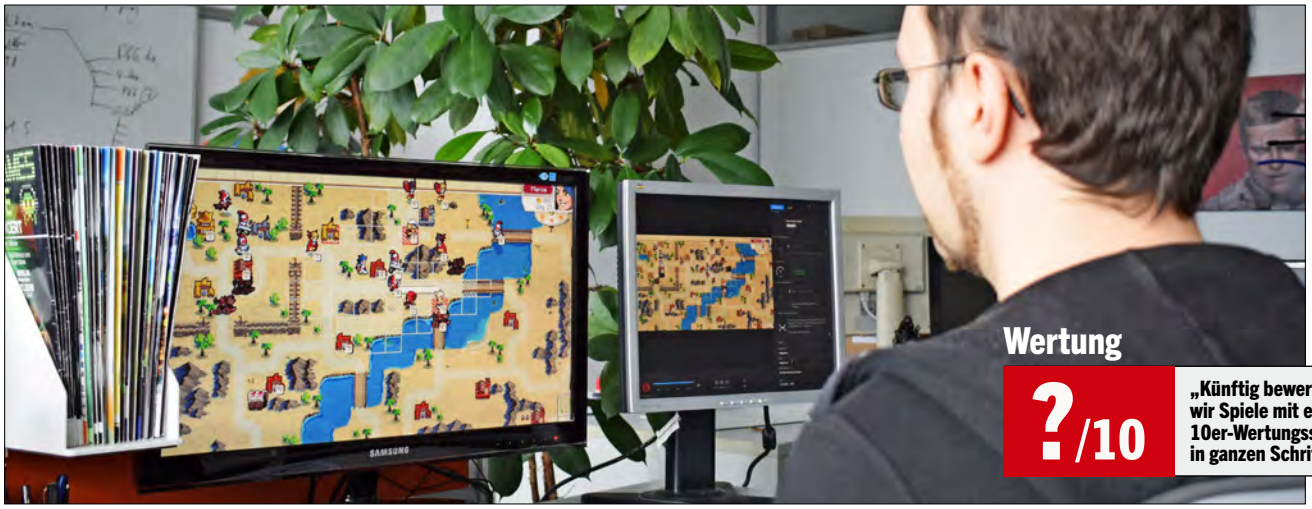
In der bereits über 21-jährigen Historie der N-ZONE haben wir unser Wertungsschema schon öfter modernisiert und nun ist es erneut soweit. Allerdings ist diese Umstellung etwas ganz Besonderes, denn wir trennen uns erstmals von der 100-Punkte-Skala und bewerten Spiele fortan in einem 10er-System mit ganzen Schritten (also ohne 0,5 Zwischenschritte). Das 100-Punkte-System rührt aus einer Zeit, in der wir euch eine möglichst komplette Marktübersicht bieten wollten und damit einhergehend auf ein System setzten, das eine möglichst hohe Vergleichbarkeit zwischen verschiedenen Spielen innerhalb ihrer Genres ermöglichen sollte. Jedoch hat sich der Markt inzwischen deutlich verändert, wodurch unser bisheriges System zunehmend Nachteile zeigte. Es erscheinen inzwischen dermaßen viele Games über digitale Kanäle wie den Nintendo eShop, dass ein Gesamtüberblick völlig unmöglich umsetzbar geworden ist. Darüber hinaus verschwimmen Genregrenzen immer öfter ineinander, speziell bei kleineren Spielen aus dem Indie-Bereich. Ein ebenso wichtiger Faktor ist der zunehmende Wechsel von klassischen Spielen, die man durchspielt und dann zur Seite legt, hin zu fortlaufenden Titeln, die stetig mit neuen Inhalten erweitert werden. Selbst Nintendo greift trotz traditioneller Denkweise mit Spielen wie *Splatoon 2, Super Smash Bros. Ultimate, Mario Tennis Aces* oder *ARMS* dieses Modell immer stärker auf.

Das neue Wertungssystem

Mit diesen Aspekten im Hinterkopf haben wir innerhalb der Redaktion lange das Für und Wider zahlreicher Wertungssysteme erörtert und diskutiert. Unter anderem haben wir sogar darüber nachgedacht, Zahlenwertungen komplett abzuschaffen. Letztlich haben wir uns auf das 10er-System geeinigt, weil es am besten den von uns gestellten Anforderungen entspricht. Es war uns aber auch wichtig, dass ihr weiterhin gleich auf einen Blick erfassen könnt, wie gut ein Spiel ist. Daher vergeben wir weiterhin eine Zahlenwertung und fassen die wichtigsten Stärken und Schwächen in der Pro&Contra-Liste zusammen. Um Spiele für herausragende Leistungen in bestimmten Kategorien zu prämieren, führen wir außerdem fünf brandneue Sonder-Awards ein. Alles dazu erfahrt ihr im entsprechenden Kasten. Bei dieser Gelegenheit haben wir der Test-Rubrik einen neuen Anstrich verpasst und auch gleich unseren Wertungskasten entschlackt, um etwas mehr Platz für den Text und die Meinung des Redakteurs zu schaffen. Diese Umstellung betrifft übrigens nicht nur die N-ZONE, sondern alle unsere Spielemagazine und -Webseiten im Verlag.

Was wird getestet?

An unserer Philosophie, was für Spiele überhaupt in unserem Testlabor landen, ändert sich mit dieser Umstellung nichts. Da wir die riesige Masse an Veröffentlichungen von inzwischen etwa 100 Titeln pro Monat nicht kom-



Wertung

?/10

„Künftig bewerten wir Spiele mit einer 10er-Wertungsskala in ganzen Schritten."

plett abdecken können, konzentrieren wir uns weiterhin auf die großen Kracher und ergänzen sie mit vielversprechenden Indies und Nischentiteln. Wertungen im untersten Drittel der Wertungsskala werden daher weiterhin vergleichsweise selten vorkommen, da wir weder unsere noch eure Zeit mit offensichtlichem Schrott verschwenden möchten.

Auch wichtige DLC-Inhalte werden wir weiterhin testen, allerdings vergeben wir hier nur eine Wertung, wenn es sich dabei um substanzielle Erweiterungen wie zum Beispiel *Splatoon 2: Octo Expansion* handelt. In allen anderen Fällen belassen wir es künftig bei einer rein textlichen Kaufempfehlung oder Nichtempfehlung. Ebenfalls erhalten bleiben unsere gelegentlichen Nachspielberichte zu Titeln, die seit ihrer Veröffentlichung so stark durch Updates erweitert wurden, dass wir einen erneuten Blick darauf werfen.

Eine weitere Neuerung betrifft derweil unsere Topspiele-Rubrik, in der wir euch ab sofort immer zwei Games vorstellen, die ihr abseits unserer Tests auf dem Schirm haben solltet. Dabei kann es sich um Neuveröffentlichungen handeln, die zwar spannend sind, für die aber aus verschiedenen Gründen kein Test möglich oder sinnvoll war. Wir werden euch dort aber auch Titel vorstellen, die schon länger erhältlich sind und einen Blick verdient haben oder die durch ein Update oder eine Erweiterung wieder interessant geworden sind. Ein Abstecher auf die Topspiele-Seiten lohnt sich nun also noch mehr. Apropos Topspiele-Rubrik: Unsere bisherigen Wertungen dort haben wir folgerichtig anhand eines Umrechnungsschlüssels ins neue System übertragen.

Gleiche Verhältnisse für alle

Wie erwähnt, nehmen rein digitale Spiele im eShop inzwischen eine so wichtige Rolle ein wie nie zuvor bei Nintendo. Daher erhalten sie nun grundsätzlich die gleiche Aufmerksamkeit in Tests von uns wie im Handel vertriebene Titel und die „Nintendo eShop"-Rubrik entfällt. Damit ihr genau wisst, welche Spiele rein digital erhältlich sind, kennzeichnen wir sie natürlich weiterhin mit unserem eShop-Symbol.

Unser Test-Versprechen

Zu guter Letzt möchten wir euch noch versichern, dass wir selbstverständlich auch mit unserem neuen Wertungssystem mit ebenso viel Eifer und Sorgfalt an unsere Testberichte herantreten wie bisher und nicht weniger kritisch werten, nur weil wir weniger Wertungsstufen verwenden. Denn wir möchten euch auch weiterhin ein zuverlässiger Ratgeber bei eurer Entscheidungsfindung, für welche Spiele ihr euer wertvolles Geld und eure kostbare Zeit nutzen möchtet, sein. Wir sind von unserem neuen Wertungssystem überzeugt und hoffen, dass es euch ebenfalls zusagt. Natürlich könnt ihr uns wie immer sehr gerne eure Meinung zum neuen Wertungssystem per Leserbrief oder E-Mail zukommen lassen.

Viktor Eippert

DAS SIND DIE NEUEN SONDER-AWARDS

Anders als die üblichen Hit-Awards, die wir grundsätzlich für besonders gute Spiele ab einer Wertung von 9 Punkten vergeben, sind die Sonder-Awards losgelöst von Wertungen. Es gibt Sonder-Awards in fünf Kategorien, wobei sich ein Spiel nur einen einzigen davon verdienen kann, da diese Awards etwas ganz Besonderes sein sollen. Im Einzelnen sind das:

N-ZONE AWARD GRAFIK

Grafik – Wie die Bezeichnung bereits klarmacht, prämieren wir mit dieser Auszeichnung grafisch besonders beeindruckende Spiele, wobei hier die Technik im Fokus steht. Enormer Detailgrad, grandiose Partikeleffekte, geniale Lichteffekte, tolle Animationen und brillante Auflösung sind folglich Merkmale, die wir in Betracht ziehen.

N-ZONE AWARD STIL

Stil – Es erscheinen immer wieder Spiele, besonders im Indie-Bereich, die zwar keine Bombastgrafik bieten, die aber durch ihren ungewöhnlichen, markanten oder einfach wunderschönen Grafikstil dennoch eine fabelhafte Optik auf den Bildschirm zaubern. Wenn uns solche Titel mit ihrem tollen Stil verzaubern, verdienen sie sich diesen Award.

N-ZONE AWARD SOUND

Sound – Eine hochwertige Sprachausgabe, atmosphärische Soundkulisse und prägende Musikuntermalung – diese Aspekte können für ein immersives Spielerlebnis ebenso wichtig sein wie gelungene Spielmechaniken, eine fesselnde Handlung und beeindruckende Optik. Entsprechend machen wir euch mit diesem Sonder-Award auf Spiele aufmerksam, die in einem oder mehreren der eingangs erwähnten Aspekte brillieren.

N-ZONE AWARD STORY

Story – Eine Handlung bieten sehr viele Spiele, doch nur in wenigen ist sie so gut, dass wir bis zum Schluss mit den Charakteren mitfiebern und unbedingt wissen möchten, wie es ausgeht. Wenn genau das passiert, vergeben wir einen Story-Award.

N-ZONE AWARD INNOVATION

Innovation – Mit dieser Auszeichnung adeln wir Spiele, die uns mit einer innovativen Idee beeindruckt haben. Das kann etwas Schwerwiegendes sein, das das Genre komplett neudefiniert oder aber ein vergleichbar kleines Feature, das jedoch so gut ist, dass wir es uns künftig auch in anderen Spielen wünschen würden.

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (33, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Constructor Plus (Switch), Yoshi's Crafted World (Switch), Far Cry: New Dawn (PS4), Anno 2205 (PC)

Sieht gerade: The Equalizer 2

Hört gerade: den Soundtrack zu Crypt of the Necrodancer – immer und immer wieder

Und sonst: Seit Jahren war ich auf der Suche nach einem guten Ramen-Lokal bei uns in der Gegend, nun bin ich endlich auf eines in Fürth gestoßen. Schicke Bento-Box-Gerichte und gutes Sushi gibt's dort auch. Lecker!

LUKAS SCHMID (30, Redakteur)

Spielt gerade: Celeste

Sieht gerade: Flugzeug-Filme

Liest gerade: Sebastian Niedlich – Der Tod und andere Höhepunkte meines Lebens

Und sonst: Da ich diese Zeilen schreibe, bin ich den ersten Tag nach meinem ausgiebigen Japan-Urlaub wieder im Büro. Zweieinhalb Wochen auf Honshu, organisiert von meiner lieben Freundin, die mir sämtliche Orte, die man gesehen haben muss, und kulinarischen Köstlichkeiten näher gebracht hat. Eine wirklich tolle Zeit!

KATHARINA PACHE (31, Redakteurin)

Spielt gerade: Sekiro: Shadows Die Twice

Sieht gerade: Entourage

Liest gerade: Dorfpunks

Und sonst: Wochenend und Sonnenschein – leider schon wieder vorbei. Kann man nix machen! Höchstens mal wieder Urlaub nehmen. Aber die meisten Tage sind bereits für den Sommerurlaub eingetragen und vielleicht will ich ja über Weihnachten auch frei haben? Immerhin winkt an Ostern ein langes Wochenende, für das man keine Urlaubstage opfern muss.

JOHANNES GEHRLING (27, Redakteur)

Spielt gerade: Trials Frontier

Kocht gerade: endlich wieder selbst

Isst gerade: ein großes Müsli. Lecker!

Und sonst: Geht ihr gerne zum Friseur? Ich auf jeden Fall. In Nürnberg habe ich noch nicht den richtigen für mich gefunden, daher bin ich vor kurzem (unter anderem) extra am Wochenende für einen Friseurbesuch nach Würzburg gefahren. Auf dem Bild seht ihr mich am gleichen Abend, zurück in Nürnberg und Zuhause. Hach, ich könnte schon wieder hin …

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Sieht gerade: The Sisters Brothers

Hört gerade: Lambchop – This (Is What I Wanted to Tell You)

Liest gerade: Herman Melville – Moby Dick

Und sonst: Wenn es mir auf meinem Sofa mal wieder zu blöd wird, werde ich in Zukunft auf diese sehr idyllisch gelegene, einigermaßen wettersichere Sitzgelegenheit ausweichen. Neulich beim Sonntagsspaziergang entdeckt – die steht da noch nicht lange. Meinen Namen hab ich schon reingeritzt.

BENJAMIN KEGEL (37, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Final Fantasy VII (Switch), Turok (ebenfalls Switch)

Sieht gerade: das 1.000ste Formel-1-Rennen mit Dave. Die achte Staffel von Game of Thrones. OSW Review auf YouTube. So gut!

Hört gerade: Neurotech: The Decipher Volumes. Einzigartige Musik

Und sonst: Nachdem ich nun obszöne 30 Tage Urlaub habe, ist es Zeit, die Wohnung zu renovieren! Erst kommt das Bad, dann der Gang und hoffentlich schaffe ich auch noch das ganze Wohnzimmer. Ach, und FF VII!

CHRISTIAN DÖRRE (31, Redakteur)

Spielt gerade: Yoshi's Crafted World

Sieht gerade: ganz viele berüchtigte, brutale, trashige, politisch inkorrekte Cannon-Action-Filme

Liest gerade: Jahre des Jägers

Und sonst: Im Rahmen eines Events im letzten Jahr gelang es mir bereits, einen Portwein in Porto zu trinken und nun habe ich auch noch einen Bordeaux in Bordeaux getrunken! Irre, ich weiß. Da habe ich den Standard-Alkis vom Netto-Parkplatz nun einiges voraus. HAHA!

JAN DANGSCHAT (22, Praktikant)

Spielt gerade: Apex Legends (PC), God of War (PS4), Pokemon: Let's Go, Evoli! (Switch)

Hört gerade: den Beat-Saber-Soundtrack

Liest gerade: Wilde Reise durch die Nacht

Und sonst: Seit Weihnachten habe ich bereits Pokemon: Let's Go, Evoli! und habe es erst jetzt geschafft, es durchzuspielen. Hätte ich vorher gewusst, wie viel Spaß ich damit haben werde, hätte ich nicht so lange gewartet. Jetzt fehlt mir nur noch, den Pokedex vollständig zu füllen.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Baba Is You	Baba Is You	Baba Is You	Yoshi's Crafted World
FLOP-TITEL	-	-	The Walking Dead	-

Yoshi's Crafted World (Switch)

∅ Wertung: 7,75 // Test S. 36

Ich bin ja so ein bisschen der *Yoshi*-Guy hier im Büro, weswegen es mir fast ein bisschen leid tut, dass ich nicht die Zeit hatte, *Crafted World* zu testen. Aber so habe ich mehr Zeit, es in aller Ruhe privat zu spielen. Ja, es ist zu leicht und nicht innovativ, aber es macht wirklich viel Laune. **8**

Ja, auch *Yoshi's Crafted World* ist über weite Strecken wieder kein herausforderndes Hüpfspiel. Doch hin und wieder habe ich auch mal Lust darauf, bei putziger Grafik und fröhlicher Musik zu entspannen und den Abend gemütlich ausklingen zu lassen. Und dafür ist *Crafted World* pefekt! **8**

Superniedlich, aber auch irgendwie belanglos – jedenfalls für mich alten Sack. Als Kind mochte ich die *Yoshi*-Games (und da zähle ich auch *Super Mario World 2: Yoshi's Island* dazu) sehr gerne, heute sind sie mir etwas zu entspannt. Aber der Look ist natürlich ein echter Hit. **7**

Mit *Yoshi's Crafted World* hatte ich im vergangenen Monat viel Spaß. Das Game ist einfach, das knackige, präzise Gameplay und der tolle Stil bieten aber dennoch viel Anreiz zum Spielen. Auch der übersichtliche Spielumfang kommt meinen spielerischen Gewohnheiten zugute. **8**

The Walking Dead: The final Season (Switch)

∅ Wertung: 6,0 // Test S. 40

Ich habe tatsächlich erst relativ wenige Telltale-Abenteuer gespielt, ergo konnte ich bisher noch nicht wirklich von der Machart der Titel übersättigt werden. Bei *The Walkind Dead* war ich nie wirklich dabei, sodass mir die emotionale Bindung fehlt. Prinzipiell ist das Ding aber schon ganz gut gemacht. **6**

Staffel 1 habe ich damals am PC gespielt, doch dann habe ich der Serie den Rücken gekehrt. Andere Telltale-Spiele wie *The Wolf among Us* oder *Tales from the Borderlands* haben mich vom Setting her einfach mehr gepackt. Ich freue mich aber für alle Fans, dass die Reihe noch abgeschlossen wurde! **6**

Mein Interesse an dieser Adventure-Reihe ist in Episode 2 gestorben und nie wieder auferstanden. Disclaimer: Ich kenne die Fernsehserie nicht, nur die Comicvorlage, die finde ich so lala. Die Telltale-Adventures sind auch immer so simpel und hässlich … da bin ich einfach raus. **5**

Vor einigen Jahren habe ich jede neue Staffel *The Walking Dead* auf Netflix noch sofort zum Release verschlungen, heutzutage ist bei der Zombie-Serie aber leider die Luft raus. Gleiches gilt für Telltale Games, wie wir seit ein paar Monaten schon wissen. Ich verzichte auf die Season. **7**

Unravel 2 (Switch)

∅ Wertung: 7,75 // Test S. 46

Dass dieses Spiel noch für die Switch kommt, damit hatte ich nicht wirklich gerechnet. Ich freue mich aber, denn das Koop-Abenteuer ist nicht nur herzallerliebst gemacht, sondern hat auch spielerisch durchaus was auf dem Kasten. Zusammen mit einem Freund kommt hier viel Spaß auf. **8**

Charmant, kreativ und besonders im Koop mit einem zweiten Spieler spaßig – all das ist *Unravel 2*. Wenn euch *Yoshi's Crafted World* zu wenig Herausforderung bietet, seid ihr mit dem Hüpfspiel mit den physikbasierten Rätseln besser bedient. Ich mag beide aus verschiedenen Gründen. **8**

Unravel 2 ist mit seinem einfallsreichen Koop-Modus und den physikbasierten Puzzles recht unterhaltsam. Schade aber, dass das Spiel durchgehend so dunkel gehalten wurde, dabei ist die Miniatur-Optik wieder so hübsch umgesetzt. Sieht etwas schlechter aus als auf PS4 und PC. **7**

Optisch ansprechend und wie eine Mischung aus *Yoshi's Woolly World* und *Pikmin*, diese Gedanken kamen mir sofort in den Sinn, als ich erstmals einen Trailer zu *Unravel 2* sah. Damit hat EA Games genau die Art Spiel auf der Switch veröffentlicht, die dort richtig erfolgreich werden kann. **8**

Final Fantasy VII (Switch eShop)

∅ Wertung: 7,5 // Test S. 48

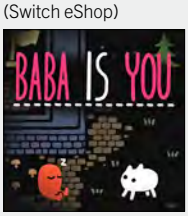
Katha hat Recht – *Final Fantasy VII* kann man heutzutage kaum noch anschauen, so schlecht ist es technisch gealtert. Ich gehe aber noch weiter und behaupte, dass es auch spielerisch inzwischen eher mau ist. Keine Frage allerdings, dass es anno 1997 ein absoluter Meilenstein war. **7**

Final Fantasy VII war seinerzeit gleich mehrfach wegweisend. Nicht nur zeigte das Rollenspiel-Epos, was im Genre mit 3D-Optik alles möglich ist, es verhalf der Serie zudem im Westen zum entscheidenden Durchbruch. 22 Jahre später ist es spielerisch immer noch gut, technisch aber total veraltet. **8**

Jetzt kann ich es ja doch loswerden: *Final Fantasy VII* ist (rein optisch) schrecklich gealtert. Aber man gewöhnt sich ja an fast alles, oder? Ansonsten gilt es nämlich zu Recht als eines der besten Rollenspiele seiner Zeit. Super zum Nachholen, wird euch eine ganze Weile beschäftigen. **7**

Die *Final Fantasy*-Serie ist eine langjährige Institution in Sachen Rollenspiele, da besteht gar kein Zweifel. Und obwohl ich das Genre sowie einige Genre-Vetreter durchaus sehr zu schätzen weiß, so konnte ich doch mit *Final Fantasy* noch nie etwas anfangen. Vielleicht sollte ich das ändern? **8**

Baba Is You (Switch eShop)



∅ Wertung: 8,5 // Test S. 50

Wow, einfach wow. Was die Entwickler in diesem unscheinbaren Indie-Puzzler an kreativen Ideen, innovativen Konzepten und einmaligen Momenten abliefern, ist absolut herausragend. Jeder, der auch nur ansatzweise etwas mit Knoblern anfangen kann, sollte diesen hier nicht verpassen! **9**

Es ist gar nicht so einfach, in Worte zu fassen, was *Baba Is You* zu so einem einzigartigen Puzzle-Spiel macht, ohne die grandiosen Rätsel zu spoilern. Daher sage ich nur: Dieses Spiel holt aus seinem innovativen Grundprinzip unglaublich viel raus und begeistert mit vielen Aha-Momenten. **9**

Eine genial-einfache Idee, minimalistische Optik, schöne Puzzles und einzigartiges Design – *Baba Is You* ist ein echtes Indie-Kleinod, das wunderbar auf die Switch passt. Eigentlich spiele ich nicht so viele Puzzle-Games, aber das hier ist wirklich ein ganz besonderes Erlebnis. **8**

Die optische Aufmachung des Spiels mag minimalistisch wirken, das Gameplay in *Baba Is You* ist aber wohl durchdacht und regt die grauen Zellen zur Arbeit an. Genau wegen solch kleiner Downloadspiel-Experimente zum kleinen Preis ist der Switch-eShop immer einen Blick wert. **8**

YOSHI'S CRAFTED WORLD

Switch

Jump & Run

Eine kunterbunte und abwechslungsreiche Spielwelt wartet in *Yoshi's Crafted World* nur darauf, dass ihr sie erkundet. Wir verraten euch, wie viel Spaß das macht und wo die Schwächen liegen.

N-ZONE AWARD STIL

Die Welten, Gebiete und einzelnen Levels in *Yoshi's Crafted World* strotzen vor so viel Abwechslungsreichtum, wie wir es bei einem *Yoshi*-Game bisher nicht kannten.

Oje, Baby Bowser und Kamek wollten die Traumsonne stehlen, dabei wurden die mächtigen Traumjuwelen im ganzen Land verteilt: eine typische *Yoshi*-Story!

Der Planet versinkt im Müll, die Weltmeere beherbergen mehr Plastikstrohhalme und Einkaufstüten als Fische und ganze Landstriche sind verdreckt: Der von Menschen produzierte Müll ist ein echtes Problem, dessen Lösung die Menschheit auf die Probe stellt. Aber nicht so in *Yoshi's Crafted World*! Im knuddeligen Dinosaurier-Abenteuer aus dem Hause Nintendo nämlich formt der Müll zusammen mit allerlei Bastelmaterialien eine wunderbar abwechslungsreiche Spielwelt voller unterschiedlicher Geheimnisse und Aufgaben sowie verschiedenster Widersacher. Diese Welt zu erkunden und zu meistern, bringt so viel Spaß mit sich wie schon länger kein *Yoshi*-Spiel mehr.

Story zum Zweck

Doch zunächst einmal zur Story: Baby Bowser und Kamek haben von der Traumsonne gehört, die in der Lage ist, Wünsche zu erfüllen. Die Traumsonne inklusive ihrer fünf Traumjuwelen befindet sich in den Händen der kunterbunten und friedlichen Yoshis. Weniger freundliche Absichten haben jedoch Baby Bowser und Kamek, die kurzerhand versuchen, die Traumsonne zu stehlen. Dabei kommt es zu einem chaotischen Handgemenge und die Traumjuwelen landen schließlich überall in der Spielwelt verteilt. Die Yoshis machen sich daher auf den Weg, die verschollenen Juwelen zu finden und zurückzubringen, womit das Abenteuer beginnt. Die Geschichte ist also serientypisch dünn und mehr Mittel zum Zweck als für die Leinwand reifer Hollywood-Stoff von tragischer Relevanz, Tiefe oder Besonderheit.

Collectables und Outfits

Die dünne Story tut dem Spiel jedoch keinen Abbruch, denn in *Yoshi's Crafted World* geht es primär um das Jump&Run-Gameplay sowie die Sammelgegenstände. Derer gibt es gleich mehrere: Neben den für das Vorankommen im Spiel unabdingbaren Traumjuwelen sammelt ihr die ebenso wichtigen Grinseblumen, die ihr als Zahlungsmittel benötigt, um immer mehr Abschnitte der Spielwelt freizuschalten. Die Grinseblumen findet ihr an vielen Stellen versteckt in den Levels, außerdem erhaltet ihr sie als Belohnung, wenn ihr in einem Level mindestens 100 Münzen sammelt, mit voller Energie das Ziel erreicht oder alle 20 roten Münzen eines Levels aufklaubt. Außerdem erhaltet ihr das wertvolle Collectable für das Erledigen von Sammelaufgaben und das Finden von Mini-Schnuffels. Letztere sucht ihr in den normalen Levels, indem ihr diese um 180 Grad gedreht ein zweites Mal absolviert, wobei ihr die gesamte Spielwelt dann von der Rückseite zu Gesicht be-

Im kooperativen Mehrspieler-Modus geht es zwar zumeist sehr chaotisch zu, aber bei manchen Levels ist die gegenseitige Hilfe wirklich praktisch.

Beim Multiplayer spielt ihr nicht unbedingt komplett unabhänig voneinander, ihr könnt auch gegenseitig aufsatteln. Einer übernimmt das Laufen, einer das Schießen.

kommt. Dieses Feature von *Yoshi's Crafted World* hat Nintendo im Release-Vorfeld recht ausführlich beworben, allerdings ist es rein optional und nicht notwendig, um das Spiel abzuschließen. Da ihr immer nur die Mini-Schnuffels sucht, erweist es sich zudem als nicht sonderlich spannend.

Des Weiteren sammelt ihr die bereits erwähnten Münzen, diese investiert ihr an den sogenannten Wunderballautomaten in Outfits. Jeder Automat beinhaltet neun Yoshi-Eier mit Outfits verschiedener Seltenheitsstufen, der Preis pro Ei beginnt bei 50 Münzen zu Spielbeginn und steigert sich in 50er-Schritten mit fortschreitendem Spielverlauf. Die Outfits folgen der übergeordneten Spielthematik und stellen dementsprechend verschiedene Basteleien dar. Ihr primärer Zweck neben dem Sammeln und Bewundern besteht darin, euch zu schützen. Je nach Seltenheitsstufe könnt ihr mit einem ausgerüsteten Outfit nämlich bis zu fünf Treffer einstecken, bevor es euch an die eigentliche Lebensenergie geht. Die insgesamt fast 200 verschiedenen Outfits können innerhalb eines Levels zwar kaputtgehen, stehen euch aber beim Neustart oder im nächsten Level direkt wieder zur Verfügung, sind also nicht verloren. Outfits bekommt ihr außer an den Wunderballautomaten auch für das Einscannen kompatibler Amiibo-Figuren, teilweise sogar ausschließlich auf diesem Weg. Eine andere Funktion nehmen Amiibo in *Yoshi's Crafted World* nicht ein.

Moveset und Anspruch

Das Moveset der verschiedenfarbigen Yoshis, die ihr jederzeit beliebig austauschen könnt, ist überschaubar, aber effektiv. Neben der Fortbewegung zu Fuß verfügt Yoshi über eine Stampfattacke, die Fähigkeit, Gegner zu verschlucken, in Eier zu verwandeln und diese wiederum durch die Gegend zu schießen sowie nicht zuletzt den Flatterflug. Zwei Dinge sind hierbei erwähnenswert: Beim Eierschießen könnt ihr nicht mehr nur auf einer 2D-Ebene zielen und schießen, sondern auch nach hinten und vorne. Außerdem bewegt sich das Fadenkreuz nicht automatisch, sondern nur noch durch eure konkrete Eingabe, was das Zielen sehr effektiv und präzise macht. Zudem könnt ihr den Flatterflug unbegrenzt einsetzen, was bei gutem Timing dazu führt, dass ihr über lange Zeit auf nahezu derselben Höhe bleibt, falls ihr das wollt.

Das führt zusammen mit der Level-Gestaltung, den weitestgehend harmlosen Gegnern und der Abwesenheit eines echten Game-Overs dazu, dass *Yoshi's Crafted World* spielerisch sehr einfach ist und zwar auch im anspruchsvolleren der zwei zur Auswahl stehenden Modi. Wenn ihr schon ein bisschen Erfahrung im Jump&Run-Genre aufweist und nicht darauf erpicht seid, sämtliche Collectables zu sammeln, wandert der Abspann daher bereits nach etwa sechs bis sieben Stunden über euren Bildschirm. Immerhin: Das Spiel bietet danach noch weitere Herausforderungen, die für zusätzliche Spielzeit sorgen – unter anderem deutlich anspruchsvollere Bonus-Levels nach Abschluss der Handlung. Außerdem könnt ihr jede Menge Spielstunden in das Komplettieren aller Sammelgegenstände und Sammelauf-

Blaue Münzen sind *Mario*-Spielern sicher bekannt, mittlerweile gibt es die auch im *Yoshi*-Spieleuniversum. Sammelt alle schnell ein und ihr erhaltet eine Grinseblume.

Die Boss-Kämpfe in *Yoshi's Crafted World* sind hübsch inszeniert, aber leicht durchschaubar und nicht sonderlich anspruchsvoll. Game-Over gibt's daher kaum.

Eierschießen ist ein alter Hut in *Yoshi*-Spielen, im Switch-Ableger ballert ihr die bunten Eier aber in deutlich mehr Richtungen als bisher.

Bei den Match-Levels stellt ihr euch besonderen Herausforderungen wie einem Solarauto-Rennen oder einem wilden Ritt durch die Lüfte auf einem Flugzeug.

gaben investieren. Wer daran keinen Spaß hat, bekommt vom Switch-Spiel aber wenig Umfang geboten.

Abwechslungsreiche Welt

Doch natürlich ist Qualität wichtiger als Quantität, zumindest meistens und auch bei *Yoshi's Crafted World* gilt dies. Denn: Die Spielwelt mit ihren Levels ist unheimlich abwechslungsreich, charmant und bis ins kleinste Detail durchdacht. Die Grundlage bildet die Bastel-Thematik, aufgrund derer das gesamte Spiel vor kreativen Ideen strotzt. Das zeigt sich besonders deutlich an den Boss-Gegnern, derer ihr fünf für insgesamt fünf Traumjuwelen besiegen müsst, sowie den wenigen Zwischen-Bossen. Diese nämlich bestehen, wie eben auch alles andere in *Yoshi's Crafted World*, aus Bastelmaterialien und Müll und setzen sich dank Kameks Magie in feinster Stop-Motion-Manie à la *Wallace & Gromit* vor dem Kampf erst aus allerlei Unrat zusammen. Diese tolle Inszenierung tröstet dann auch ganz gut darüber hinweg, dass die Boss-Kämpfe allesamt anspruchslos sowie die Schwachstellen der Gegner zumeist komplett offensichtlich sind. Während des Tests konnte uns zumindest keiner der Bosse auch nur ein einziges Mal in die Knie zwingen und besiegen.

Doch der Abwechslungsreichtum macht bei der Bastel-Thematik noch nicht Halt, denn die unterschiedlichen Themen zugeordneten Abschnitte der Spielwelt unterscheiden sich mitunter sehr stark voneinander und zwar auf eine sehr angenehme Art und Weise. Wo ihr eben noch eine Unterwasserwelt erkundet habt, findet ihr euch zwei Levels weiter bereits auf einem Flugzeug in lauen Lüften wieder, kurz darauf in einer typisch asiatischen Stadt voller Ninja-Shy-Guys und später in einer Festung oder gar im Weltraum mit verringerter Schwerkraft. So viele sich tatsächlich stark unterscheidende Levels und Welten waren wir von einem *Yoshi*-Spiel bis jetzt kaum gewohnt und obendrein sind alle unterschiedlichen Themen bis ins Detail durchdacht. Jedes Gebiet kommt also mit individuellen Gegner-Typen, Rätseln und weiteren typischen *Yoshi*-Spielelementen daher, die an die Thematik angepasst sind. Das spiegelt sich auch in der Musik wider: Bei vielen Musikstücken handelt es sich zwar immer noch um Variationen der gleichen Melodie, diese sind aber abwechslungsreicher als noch bei zum Beispiel *Yoshi's New Island* für 3DS. Zudem prägen mehr als in früheren *Yoshi*-Games die zum jeweiligen Level thematisch passenden Sounds das Audio-Erlebnis.

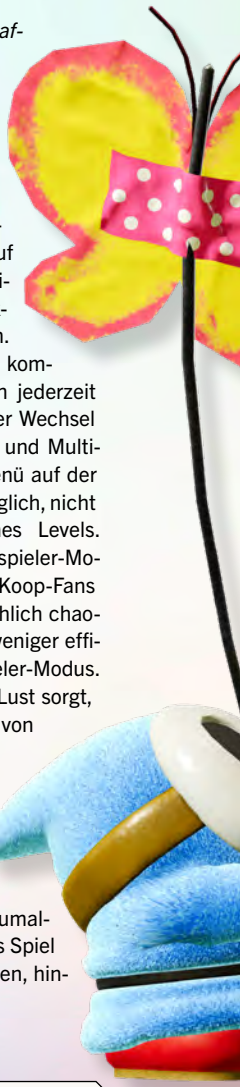
Abhängig von der jeweiligen Umgebung trefft ihr in *Yoshi's Crafted World* unterschiedliche Gegner an, die thematisch stets zur Gegend passen.

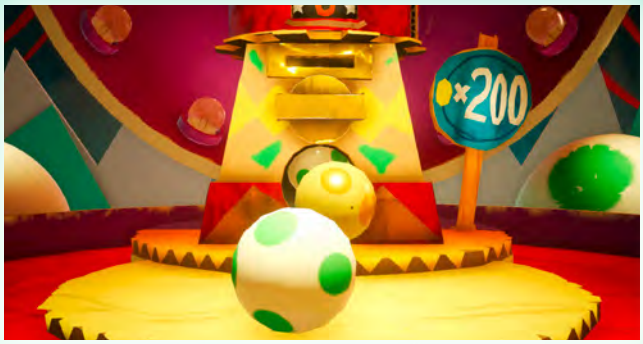
Match-Levels

Neben den zahlreichen „normalen" Levels unterschiedlicher Thematiken sowie den bereits erwähnten Boss-Kämpfen spielt ihr euch in *Yoshi's Crafted World* auch durch einige sogenannte Match-Levels. Hierbei handelt es sich beispielsweise um ein Rennen mit einem Solarauto, einen Railshooter im Dschungel, einen luftigen Flug auf einem Flugzeug oder eine Fahrt in einem gigantischen Yoshi-Fahrzeug, das alles zerstört, was ihm in die Quere kommt. Die Match-Levels sorgen für Abwechslung und Auflockerung zwischen den vielen, zumeist ähnlich aufgebauten Levels. Wohlgemerkt, zusätzlich zur Abwechslung durch die verschiedenen Thematiken.

Chaos im Koop

Zwar bietet *Yoshi's Crafted World* lediglich den Hauptspielmodus in zwei Schwierigkeitsstufen sowie innerhalb dessen einige spezielle Aufgaben und die Möglichkeit, alle Levels auf der Suche nach Mini-Schnuffels auch rückwärts zu absolvieren. Dafür könnt ihr das komplette Spiel aber auch jederzeit zu zweit bestreiten. Der Wechsel zwischen Singleplayer und Multiplayer ist über das Menü auf der Weltkarte jederzeit möglich, nicht jedoch innerhalb eines Levels. Der kooperative Mehrspieler-Modus bereitet vor allem Koop-Fans Freude, ist jedoch reichlich chaotisch und im Grunde weniger effizient als der Einzelspieler-Modus. Ob das für Frust oder Lust sorgt, hängt in erster Linie von euren eigenen Erwartungen ab. Wollt ihr Levels möglichst schnell absolvieren, so ist der Multiplayer keine gute Wahl, wollt ihr rumalbern und euch und das Spiel nicht allzu ernst nehmen, hingegen durchaus.





An den Wunderballautomaten erhaltet ihr für gesammelte Münzen Yoshi-Eier, die nützliche Outfits enthalten. Der Preis steigt mit fortschreitendem Spielverlauf.

Die Outfits sind in verschiedene Seltenheitsstufen unterteilt und bieten je nach Seltenheit Schutz vor mindestens drei bis maximal sechs gegnerischen Angriffen.

Technische Qualität

Auch auf technischer Seite weiß *Yoshi's Crafted World* zu überzeugen und das nicht nur bei der Musik, die in erster Linie eingängig und niedlich klingt. Und außerdem: Die von den Entwicklern verwendete Unreal Engine zaubert eine wirklich knackige und „fühlbare" Grafik auf den Konsolen- oder TV-Bildschirm. Soll heißen: Die vielen Echtwelt-Gegenstände entbehren zwar allesamt nicht einem dem Spiel inhärenten Comic-Look, wirken aber dennoch auf ihre eigene Comic-Art realistisch. Plastikstrohhalme sind zum Beispiel deutlich als solche zu erkennen, erscheinen in Kombination mit weiteren Elementen aber zugleich auch wieder zu einem gewissen Grad unrealistisch. Ein schwer zu beschreibender Aspekt, der durch bewegtes Bild deutlich klarer wird als durch viele Worte an dieser Stelle.

Interessant ist auch, dass Nintendo bei *Yoshi's Crafted World* auf die weit verbreitete Unreal Engine setzt statt wie sonst bei eigenen Spielen auf eine eigens entwickelte Engine. Hierbei wird nämlich deutlich, dass die Unreal Engine mehr kann als nur auf Fotorealismus getrimmte Spielgrafik: sie ist auch zu einem typisch knuffigen *Yoshi*-Spiel fähig. Nicht zuletzt muss auch die Steuerung gelobt werden, die gleichermaßen simpel wie eingängig wie knackig arbeitet. Schnelles, präzises Jump&Run-Gameplay ist damit jederzeit möglich.

Toll trotz Schwächen

Yoshi's Crafted World ist zwar denkbar anspruchslos, im Multiplayer etwas sehr chaotisch und ziemlich schnell durchgespielt. Nichtsdestotrotz läuft Marios berühmtes Reittier mit diesem Switch-Game fast zur persönlichen Höchstleistung innerhalb seiner eigenen Serie auf. Fast, denn auch *Yoshi's Crafted World* reicht nicht ganz an den Serienerstling *Yoshi's Island* für das Super Nintendo heran. Zweifelsohne aber handelt es sich um das beste *Yoshi*-Spiel seit langem, der letzten Jahre und vermutlich sogar den besten Serien-Titel seit dem SNES. Vor allem mit Fokus auf das Jump&Run-Genre und die Elemente, die dieses Genre ausmachen, gehört *Yoshi's Crafted World* zur Crème de la Crème auf der Switch. Und es übertrumpft in manchen Belangen sogar die anderen Spitzenhüpfer der Konsole wie *New Super Mario Bros. U Deluxe* oder *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*. Die herzallerliebste und zugleich fantastisch kreative Optik verleiht dem Spiel nicht nur einen ganz besonderen Charme und jede Menge Niedlichkeit, sondern verleitet uns auch zur Vergabe eines unserer neuen Awards. Und all das muss die Konkurrenz Yoshi erst einmal nachmachen. **Johannes Gehrling**

Einige Teile der Spielwelt und Levels sind besonders beeindruckend gestaltet, beispielsweise die asiatische Gegend.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Die Stärken überwiegen die Schwächen und ergeben ein rundes, spaßiges *Yoshi*-Spiel."

Neben Spielen und Spielserien, für die ich eine gewisse Leidenschaft hege, freue ich mich im Redakteursalltag am meisten über solche Titel, die sich beim Testen als viel besser herausstellen, als zunächst angenommen. Bei *Yoshi's Crafted World* trifft beides gleichermaßen zu. Ich habe auch die *Yoshi*-Games für Wii U und 3DS gezockt, sonderlich große Begeisterung kam dabei aber nie auf, wenn die Spiele auch solide und spaßig waren. Beim Switch-Ableger jedoch scheint mir der Grafikstil so „rund" zu sein wie nie zuvor und zugleich ist das Jump&Run-Gameplay einfach so knackig und „on point", dass es eine wahre Freude ist. Und diese Detailverliebtheit, einfach nur fantastisch! Das lässt mich auch darüber hinwegblicken, dass es dem Spiel deutlich an Anspruch fehlt, es recht kurz ausfällt und der Multiplayer zu chaotisch ist.

Infos

Termin:	29. März 2019
Sprache/Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Good-Feel
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Herzallerliebste Bastel-Optik
- ✚ Durchdachtes Gameplay
- ✚ Präzise und knackige Steuerung
- ✚ Tolle Musik
- ✚ Motivierende Sammelgegenstände
- ✚ Abwechslungsreiche Spielwelt
- ✚ Umfangreiches Endgame
- ➖ Sehr niedriger Anspruch
- ➖ Hauptspiel fällt sehr kurz aus
- ➖ Koop mehr chaotisch denn sinnvoll

Wertung

8/10

„Keine spielerische Herausforderung, dafür detailverliebt, sehr hübsch und knackig"

N-ZONE AWARD 9/10

TELLTALE'S THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON

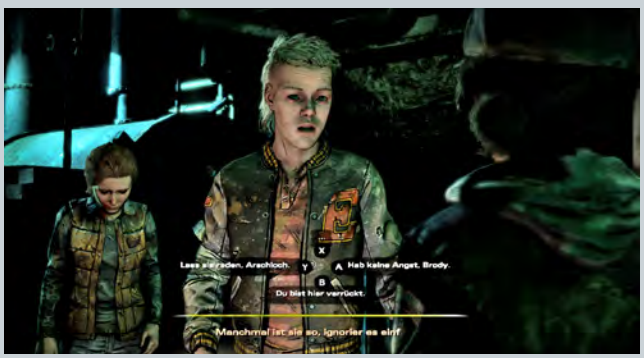
N-ZONE AWARD STORY

Adventure Wir haben das letzte Kapitel der Zombie-Saga gespielt und verraten euch, ob die Protagonistin Clementine das würdige Ende bekommt, das sie verdient.

Das Drama um Telltale Games ist bekannt: Die letzte Staffel *The Walking Dead* startete mit zwei Folgen, das Studio musste dann jedoch seine Pforten schließen und sämtliche Projekte einstellen. Nach einigem Hin und Her entschied sich Skybound Entertainment, das Produktionsstudio von dem *The Walking Dead*-Erfinder Robert Kirkman, dazu, die beiden übrigen Episoden der Staffel mit ehemaligen Telltale-Entwicklern fertigzustellen, um die Geschichte der Protagonistin Clementine zu einem würdigen Ende zu bringen. Und so viel schon mal vorweg: Das ist auf jeden Fall gelungen!

Viel Geflenne in der Penne

Die finale Staffel setzt einige Zeit nach den Geschehnissen in *The Walking Dead: Season 3 – The New Frontier* ein und präsentiert uns Clementine als noch mal reifere junge Frau. Doch auch Ziehsohn AJ ist ordentlich gewachsen und weiß trotz kindlicher Naivität mit einer Waffe umzugehen. Als bei dem Versuch, einen alten Bahnhofsposten zu plündern, etwas schiefgeht, werden die beiden von einer Gruppe Kinder und Jugendlicher gerettet, die sich in ihrer alten Schule vor den Zombiehorden verbarrikadiert haben. Die Lehrer sind schon lange gefressen worden oder abgehauen, sodass es keinen einzigen Erwachsenen mehr im Ericson Internat für Schwererziehbare gibt. Diese Gesellschaft von Überlebenden ist also ein bisschen anders als in den vorigen Teilen, obwohl hier natürlich der Kampf ums Überleben auch an erster Stelle steht. Obwohl Clem und AJ von den Kids aufgenommen werden, stellt sich jedoch bald heraus, dass einige Dinge im Argen liegen und so mancher ehemalige Ericson-Schüler etwas aufzuarbeiten hat. Zudem wird die Gegend von einer gewalt-



In den Dialogen dürft ihr wieder aus mehreren Antwortmöglichkeiten wählen. Glaubt ihr diesem Schüler oder meint ihr, er hat was zu verbergen?

Action-Sequenzen meistert ihr Telltale-typisch mit Quick-Time-Events. Ihr hämmert also einfach auf die auf dem Bildschirm angezeigten Tasten.

Eure Entscheidungen formen AJs Charakter. Mordet und foltert ihr vor seinen Augen, wird auch der Knabe immer skrupelloser.

Im Mittelpunkt der Story steht die Beziehung zwischen Protagonistin Clementine und ihrem Ziehsohn AJ. Die Staffel geizt nicht mit emotionalen Momenten.

tätigen Gruppe heimgesucht, die die Jugendlichen für einen Krieg mit einer anderen Siedlung zwangsrekrutieren will. Die erste Episode der Staffel zieht sich in der Mitte ein wenig, doch dann dreht *The Final Season* ziemlich auf. Die Geschichte wird gut, spannend sowie konsequent erzählt und bietet neben vielen splatterlastigen Action-Passagen auch wieder einige schöne ruhige Momente, in denen man die interessanten Charaktere kennenlernt. Zudem gibt es allerhand Anspielungen auf Dinge aus den vorigen Staffeln und euch erwarten einige Überraschungen. Vor allem die letzten beiden Episoden stechen hervor. Hier ist *The Walking Dead* wieder so wie die grandiose erste Staffel: kompromisslos, dramatisch und hochemotional. Clementines Geschichte bekommt hier ein mehr als würdiges Ende.

Altes Gameplay, frische Ideen

Wer in den letzten Jahren mal ein Telltale-Spiel gezockt hat, weiß natürlich, dass man von *The Final Season* nicht viel Gameplay erwarten sollte. Auch Clementines letztes Abenteuer ist eher eine spielbare Serie als ein klassisches Spiel. Dementsprechend gibt es eher wenige Passagen, in denen ihr euch frei in einem (kleinen) Areal bewegen könnt und zumeist den Ausweg aus einer brenzligen Situation finden müsst. Echte Rätsel erwarten euch aber nicht. Wer die Augen halbwegs nach den wenigen gekennzeichneten Hotspots offen hält, kommt meist innerhalb von wenigen Sekunden weiter. Ansonsten erwarten euch natürlich wieder Action-Passagen, die ihr meistert, wenn ihr die angezeigten Tasten(-kombinationen) drückt. Allerdings gibt es nun aber auch häufiger Szenen, in denen ihr mit der Waffe frei zielt oder ihr müsst den richtigen Moment abpassen, um eine Falle auszulösen. Zudem gibt es auch kleinere (sehr einfache) Stealth-Einlagen, in denen ihr beispielsweise dem Kegel eines Scheinwerfers ausweichen müsst. Das ist alles nicht der heilige Gameplay-Gral, wird aber von den Entwicklern passend genutzt, und so klein die neuen Elemente auch sind, sie sorgen zumindest für ein bisschen Abwechslung. Spielerisch ist auch die letzte Staffel von *The Walking Dead* sehr simpel, langweilig wurde uns aber trotzdem nie. Neben „Rätseln" und Action nehmen selbstverständlich auch wieder die Dialoge mit anderen Charakteren einen großen Stellenwert ein. Hier entscheidet ihr euch wie gewohnt zwischen verschiedenen Antwortmöglichkeiten, die durchaus euer Verhältnis zu der jeweiligen Person oder den Spielablauf verändern können. So viele Optionen, Wege und Lösungsmöglichkeiten wie in einem *Detroit: Become Human* für PS4 (und bald PC) gibt es natürlich nicht, aber immerhin ein wenig mehr als in vorherigen Telltale-Spielen. Besonders pikant ist zudem, dass ihr nun nicht nur für euch Entscheidungen fällt, sondern dass eure Worte und Taten eben auch den Charakter des kleinen AJ beeinflussen. Ihr könnt ihm immer wieder sagen, dass Töten schlecht ist, aber wenn ihr vor seinen Augen jeden abmurkst, der eure Vorräte nur anguckt, wird auch der Knirps immer skrupelloser und unberechenbarer. Dies sorgt dafür, dass man sich sein Verhalten nun genauer überlegt als in den letzten beiden Staffeln.

Comic-Look mit Makeln

Technisch ist auch die finale Staffel der Zombiegeschichte ein zweischneidiges Schwert. Der Titel sieht toll aus und glänzt mit kräftigen Farben sowie detailliert gestalteten Figurenmodellen, doch ab und an kommt es zwischendurch zu kleineren Rucklern und vor allem beim Nachladen zwischen zwei Szenen merkt man manchmal spürbar, wie die Framerate in die Knie geht. Abstürze gab es immerhin während unseres Tests keinen einzigen. Im Gegensatz zu anderen Telltale-Spielen gibt es in *The Final Season* sogar eine deutsche Vertonung. Die Synchronsprecher wurden allerdings teilweise etwas unglücklich ausgewählt und betonen manchmal auch falsch, sodass wir relativ schnell wieder auf das englische Original wechselten. Hier sei jedoch gesagt, dass die Untertitel oftmals wieder arg fehlerhaft sind und neben vielen Rechtschreibfehlern auch schon mal den Sinn verfälschen.

Christian Dörre

MEINUNG
Christian Dörre

„Ein wirklich toller und würdiger Abschluss!"

Nach der ersten Episode war ich noch etwas skeptisch, doch zusammen mit dem Rest der Staffel sieht das glücklicherweise ganz anders aus. Ich habe Clementines Abenteuer von Anfang an begleitet und bin heilfroh, dass sie trotz des ganzen Mists, der hinter den Kulissen bei Telltale ablief, noch das Finale bekommen hat, das sie verdient. So viel Belanglosigkeit wie Telltale in den letzten Jahren auch oft abgeliefert hat, die letzte Staffel *The Walking Dead* haut wieder richtig rein und glänzt mit gut geschriebenen, interessanten Charakteren, einer spannenden Geschichte, einigen Überraschungen und einem furiosen sowie wunderbar emotionalen Finale. Da stört es mich auch nicht, dass technisch nicht alles rund läuft und das Gameplay gewohnt anspruchslos ist.

Infos

Termin:	26. März 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Skybound Entertainment
Entwickler:	Telltale Games/Skybound Entertainment
Preis:	ca. 45 Euro (digital 23,99 Euro)

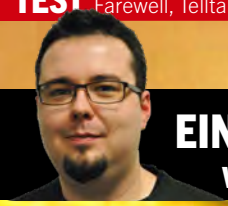
Pro & Contra

- ✚ Toll geschriebene, interessante Charaktere
- ✚ Spannende Story mit einigen Überraschungen
- ✚ Grandioses Finale
- ✚ Mehr Auswirkungen auf Entscheidungen
- ✚ AJ als interessante Komponente bei Entscheidungen
- ✚ Mehr Abwechslung durch neue Gameplay-Elemente
- ✚ Stimmiger Comic-Stil
- ➖ Teils lange Ladezeiten
- ➖ Auffällige Nachladeruckler
- ➖ Einige Entscheidungen ohne Konsequenzen
- ➖ Mäßige deutsche Vertonung

Wertung

9/10

„Ein Finale, das dieser Bezeichnung auch würdig ist. Ein toller Abschluss der Reihe."



EINE KOLUMNE

VON CHRISTIAN DÖRRE

FAREWELL, TELLTALE GAMES

EIN PERSÖNLICHER RÜCKBLICK

Chris blickt mit etwas Wehmut und zahlreichen Anekdoten auf ein Studio zurück, das ihm bei seiner bisherigen Redakteurslaufbahn stets ein treuer Begleiter war.

Am 26. März erschien die letzte Episode der finalen Staffel von *Telltale's The Walking Dead* und damit wurde auch endgültig das Kapitel Telltale Games geschlossen. Das Studio hatte zwar schon längst dichtgemacht und die beiden letzten Episoden des Adventures wurden unter der Leitung von Skybound von ehemaligen Telltale-Leuten entwickelt, doch für mich ist diese letzte Folge dann das tatsächliche Ende dieses Studios, das mir viele Stunden gute Unterhaltung sowie etliche emotionale Momen-

The Walking Dead **war Telltales Durchbruch. Der Titel sorgte nicht nur für eine größere Wahrnehmung, sondern auch für eine Neustrukturierung des Studios.**

Die Geschichte rund um die beiden hervorragenden Charaktere Clementine und Lee ist dramatisch, tragisch und zuweilen sogar herzzerreißend.

The Wolf Among Us glänzte mit herrlich verrückten Charakteren inmitten eines Märchen-Film-noir-Settings rund um den (gar nicht so) großen bösen Wolf.

te bescherte und mich während meiner bisherigen Redakteurslaufbahn stets begleitet hat. Ich möchte in dieser Kolumne gar nicht groß auf die anscheinend katastrophalen Zustände hinter den Kulissen des Studios und die ausstehenden Löhne der vielen Beschäftigten eingehen oder darüber schwadronieren, dass sich Telltale mit den gefühlt zigtausend erworbenen Lizenzen verhoben hat. Vielmehr möchte ich einen möglichst positiven Rückblick mit ein paar persönlichen Ankedoten wagen, in dem die harte Arbeit der zuständigen Entwickler gewürdigt wird. Trotz des ganzen (unfairen) Mists, der da passiert ist und von dem wir nun wissen, darf man nämlich nicht vergessen, dass das Telltale-Team auch klasse Spiele geschaffen hat. An einige dieser Story-Adventures werde ich mich wohl immer gerne zurückerinnern.

Rätsel und Humor

Zum ersten Mal in Berührung mit Telltale kam ich mit der ersten Season von *Sam & Max*, dem Reboot eines alten LucasArts-Adventures basierend auf der Comic-Vorlage von Steve Purcell. Das wusste ich damals aber gar nicht und auch Telltale war für mich ein unbeschriebenes Blatt. Als Student mit lahmem Rechner suchte ich einfach nur ein nettes Adventure, das mich vom Lernen abhalten konnte – und das hat es auf jeden Fall geschafft! *Sam & Max* war technisch altbacken, ruckelte selbst auf PCs mit besserer Hardware und auch die Rätsel waren keine beinharten Kopfnüsse, die sich so mancher Genre-Veteran wohl gewünscht hätte. Doch der Humor des Spiels war so wunderbar bescheuert, dass ich es direkt in mein verfettetes schwarzes Herz schloss. Allein die Episode *Abe Lincoln Must Die* bot so unglaublich viele Highlights, dass ich heute noch gerne mit einem Schmunzeln an den Wahlkampf gegen die böse Lincoln-Statue zurückdenke. Oder auch der Song im War-Room des Weißen Hauses, in dem die gesichtslosen Agenten plötzlich eine Musical-Nummer aufführen! Telltale hatte Ideen, das konnte man nicht abstreiten. Der Versuch des Studios, die altehrwürdige *Monkey Island*-Reihe weiterzuführen, war jedoch nicht ganz so kreativ. An die Originale, die ich zuvor nachgeholt hatte, kamen die neuen Episoden einfach nicht ran. So verschwand Telltale erst mal aus meiner Wahrnehmung.

„Ich schäme mich nicht, zu sagen, dass ich bei der letzten Episode ein paar Tränchen verdrücken musste.“

Echte Emotionen

Ein paar Jahre später hörte ich dann, dass es ein echt gutes Episodenspiel zu *The Walking Dead* geben soll. Ich fand die TV-Serie damals richtig gut und da ich aufgrund weiterer erfolgreicher Ablenkungen immer noch erfolgloser Student mit viel Zeit war, startete ich meine PS3 – nach nur gefühlt zwei Stunden im furchtbar langsamen Playstation Store war ich Besitzer des Season Pass. Zeitlich traf sich das sogar ziemlich gut, denn nur eine Woche nach dem Kauf sollte das Staffelfinale erscheinen. Hui, und das hatte es in sich.

Damals war mir persönlich schon klar, dass ich gerne mal im Games-Bereich – am liebsten als Redakteur bei einem Verlag – arbeiten möchte und ich suchte sowohl aufgrund meiner eigenen Vorliebe für gute Geschichten als auch für meine Hausarbeiten in der Uni nach Spielen, die zeigen, wozu das Medium Videospiel fähig ist: Games, welche die eigenen Fähigkeiten des Mediums geschickt nutzen. *Jurassic Park* von Telltale hatte ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht gespielt und wusste also nicht, dass viele Elemente daraus auch in *The Walking Dead* vorkamen. Quantic Dreams' *Heavy Rain* zeigte jedoch trotz zahlreicher Logiklöcher schon ganz gut, wie man Story mit Emotionen beim Spieler verbinden kann.

The Walking Dead haute mich dann echt um. Klar, die Steuerung bei freier Bewegung war hakelig, das Spiel ruckelte teilweise, besonders viel Gameplay war nicht vorhanden und spätestens beim zweiten Durchgang

Mit dem Reboot von *Sam & Max* bewies Telltale Games, dass Charme, kreative Ideen und wunderbarer Schwachsinn über mittelmäßige Technik und angestaubtes Point&Click-Adventure-Gameplay hinwegtrösten können.

Staffel 2 von *The Walking Dead* hatte zwar auch ein paar tolle Momente, bot jedoch weniger erinnerungswürdige Charaktere und hatte einige Logiklöcher.

merkte man, dass die Entscheidungsfreiheit in vielen Fällen nur vorgegaukelt war. Doch der Titel bot toll geschriebene Charaktere und eine echt gute, spannende, harte, dramatische Geschichte mit einigen Überraschungen und Wendungen. Besonders die Vater-(Zieh-)Tochter-Beziehung von Protagonist Lee und der kleinen Clementine war unfassbar toll gemacht und teilweise echt herzzerreißend. Ich schäme mich nicht, wenn ich sage, dass ich beim Abspann der letzten Episode tatsächlich ein paar Tränchen verdrücken musste. Telltale, die vorher mit herrlich bekloppten Ideen bei Point&Click-Adventures glänzten, schienen nun ihre wahre Berufung gefunden zu haben und dem Studionamen gerecht zu werden. Sie waren tolle Geschichtenerzähler, die genau wussten, wie sie Figuren darstellen müssen und wie sie Emotionen beim Spieler auslösen. Jahre später führte ich ein Interview mit Job J. Stauffer von Telltale, der mir verriet, dass die Darstellung der Figuren eben von dem gewählten Episodenformat profitierte, da man das Feedback der Fans so in den Schaffensprozess mit einbezog. Der kleine Duck habe in Episode 1 viele Leute genervt, da man aber mit ihm eine emotionale Szene in Episode 3 geplant hatte, entschied man sich also, den Jungen am Anfang der Folge besser zu positionieren und ihn liebenswerter zu machen. Der lustige Detektiv-Abschnitt mit Lee und Duck in Episode 3 war das Resultat.

Der Wolf und der anschließende Anfang vom Ende

Das nächste Spiel von Telltale widmete sich einer weniger bekannten, aber noch interessanteren Lizenz. Statt direkt die Nachfolgestaffel zu *The Walking Dead* abzuliefern, entwickelte man eine spielbare Serie zu der Comic-Reihe *Fables* von Bill Willingham. Telltales Episoden stellten dabei ein Prequel zu den Comics dar. In der Rolle von Sheriff Bigby Wolf (dem ehemals großen bösen Wolf) ermittelten wir in einem düsteren Märchen-Milieu. *The Wolf Among Us* war weniger emotional als *The Walking Dead*, bot jedoch grandiose Charaktere, tolle Dialoge und eine geniale Film-noir-Atmosphäre inmitten bekannter Märchenfiguren. Ich kann mich bis heute nicht entscheiden, ob mir die erste Staffel von *Telltale's The Walking Dead* oder *The Wolf Among Us* besser gefällt. Ein Kauf der mir bis dahin unbekannten Comics war nach Bigbys virtuellem Abenteuer aber Pflicht. Seit *The Wolf Among Us* begleitete mich Telltale dann auch beruflich, da ich während meines Volontariats den finalen Test der Staffel übernehmen durfte und später (ab Staffel 3) auch zum Auserkorenen für die weiteren *TWD*-Seasons wurde. Doch schon mit der zweiten Staffel ließ die Qualität bei Telltale etwas nach. Klar, auch hier wurden einige Highlights und emotionale Momente geboten, doch irgendwie zogen diese nicht mehr so wie noch bei der ersten Season oder *The Wolf Among Us*.

Dies lag zum einen daran, dass man die Telltale-Formel mittlerweile durchschaut hatte und zum anderen daran, dass Charaktere, Dialoge und Handlungen nicht mehr so ausgereift und nachvollziehbar wirkten. Staffel 2 bot nur wenige Figuren, die einem in Erinnerung blieben, und es wirkte äußerst seltsam, dass eine Gruppe von Erwachsenen sämtlichen Ballast auf den Schultern eines kleinen Mädchens ablud. Insgesamt war die Staffel dennoch spannend und man konnte annehmen, dass Telltale hier vielleicht einfach einen kleinen Durchhänger hatte. Schließlich gab es ja auch noch das super lustige *Tales From the Borderlands*, welches spielerisch zwar genauso limitiert war wie andere Telltale-Spiele, aber vor Witz und Charme sprühte. Telltale schaffte es damit tatsächlich, die beliebte Shooter-Reihe in ein unterhaltsames Story-Spiel zu verpacken, das sowohl Fans der eigentlichen Serie von Gearbox als auch Zocker ohne Bezug zum Original begeisterte. Mit der Zeit wurde jedoch klar, dass Telltale diese Kreativität irgendwie nicht mehr abliefern konnte (heute wissen wir wohl, warum). Man zog etliche vielversprechende Lizenzen an Land, holte jedoch weniger raus als möglich und von den Fans erwünscht. *Game of Thrones* wirkte wie durchschnittliche Fan-Fiction und *Minecraft: Story Mode* bot nicht nur eine fragwürdige Politik beim Staffelpass, sondern auch eine so stinklangweilige Erzählung, dass wohl nur Kinder aufgrund des Klötzchenlooks angesprochen wurden. Telltale fehlte was und statt auf die Fans zu hören und endlich mal eine zweite Staffel *The Wolf Among Us* zu bringen, angelte man sich noch mehr Lizenzen, ohne sich jedoch in Sachen Technik, Gameplay und Kreativität weiterzuentwickeln. Man hatte als Spieler nicht mehr das Gefühl, etwas zu verpassen, wenn man ein Episoden-Drama von Telltale auslässt.

Lieber ein Ende mit Schrecken …

Selbst *Guardians of the Galaxy* und *Batman* verkauften sich

Die *The Walking Dead*-Reihe hatte immer wieder interessante Ideen, wie das Zusammenspiel mit dem kleinen AJ oder Clem nur als Nebencharakter.

***Tales From the Borderlands* war ein herrlich verrückter Spaß, angesiedelt im Universum der bekannten Shooter-Reihe von Gearbox.**

nicht sonderlich gut, obwohl das Superheldenfieber seit Jahren grassiert. *Guardians* war unterhaltsam, ohne einen eigenen Charme zu entwickeln, und die erste Staffel von *Batman* bot sogar einige coole Ideen, die die Welt des Dunklen Ritters ein wenig umkrempelten. Season 2 hingegen verzettelte sich damit, unbedingt irgendwie anders sein zu wollen, die Änderungen wirkten jedoch erzwungen und nicht durchdacht. Dennoch sollten noch viele weitere Projekte folgen. Telltale machte sogar großes Tamtam darum, eine ganz eigenständige IP herausbringen zu wollen. Telltales Plan war es, so zu funktionieren wie ein TV-Studio, das mehrere verschiedene Serien im Jahr herausbringt, doch hinter den Kulissen brodelte es und es wurde Kreativität auf Knopfdruck verlangt. Immer weiter, immer weiter. So ist es nicht verwunderlich, dass die Serien nicht mehr so durchdacht wirkten und einen eigenen Charme verbreiten konnten. Das Ende kam also durchaus mit Ansage. In der Redaktion fragten wir uns schon seit Jahren, wie Telltale das alles stemmen könne und ob die ganzen Lizenzverwurstungen wirtschaftlich überhaupt rentabel seien. Dennoch möchte ich hier mit ein paar positiven Zeilen enden. *The Walking Dead* stach nämlich aus dem Einheitsbrei verschiedener Telltale-Produktionen immer wieder heraus. An die Qualität und die emotionale Wucht der ersten Staffel kamen die weiteren Seasons nicht heran, doch man merkte, dass die Reihe den Entwicklern selbst am Herzen lag und sie ihr Möglichstes taten, um die Geschichte von Clementine würdig zu Ende zu bringen. So war es in Staffel 3 beispielsweise ziemlich clever, die ältere Clem durch die Augen eines neuen Charakters kennenzulernen. Clementine hat schließlich viel erlebt, ist reifer, aber auch verbitterter geworden, wodurch auch eine Distanz zum Spieler vorhanden ist, der sie noch als kleines Mädchen kennt. Ein guter erzählerischer Kniff. Und auch die vierte und letzte Staffel beinhaltet wieder gute Ideen. Hier wird der Aufstieg Clementines zur Anführerin einer Gruppe gut erzählt und es werden wieder einige Fragen zur Menschlichkeit aufgeworfen. Schließlich zählen hier nicht nur

Die Umsetzung zu *Game of Thrones* hatte eine interessante Prämisse, war technisch jedoch grausig und wirkte teils wie mittelmäßige Fan-Fiction.

Worte. Man kann Ziehsohn AJ so viel erzählen wie man will, wenn man danach in seinem Beisein einen Gefangenen foltert oder anderweitig skrupellos vorgeht, merkt sich der Knirps das. Zudem gibt es allerhand gelungene Anspielungen auf Geschehnisse vergangener Seasons.

Als Fan freue ich mich natürlich, dass wenigstens Clementines Geschichte dank Skybound noch ein würdiges Ende fand, doch für mich endet irgendwie auch eine Ära. Telltale brachte mich zum Lachen, ließ mich ein paar Tränchen vergießen und begleitete mich durch meine bisherige Redakteurslaufbahn. Trotz all dem Mist, der da hinter den Kulissen passierte, und einigen eher zähen Produktionen des Studios wurde ich beim Test der allerletzten Episode von *The Walking Dead* ein wenig wehmütig. Auch in dieser Hinsicht schaffte es Telltale also tatsächlich noch ein letztes Mal, mich emotional abzuholen.

Christian Dörre

Die erste Staffel von *Batman* war richtig gut und bot einige interessante Ideen, verkaufte sich jedoch nur mäßig und *Season 2* war eher mittelprächtig.

UNRAVEL 2

Jump & Run Neun Monate nach dem Release auf PC und Konkurrenzkonsolen kann das neue Abenteuer des knuffigen Wollmännchens Yarny mit cleverem Koop-Modus auch auf der Switch überzeugen.

In *Unravel 2* spielt ihr erneut das Wollmännchen Yarny, das ihr in typischer Sidescroller-Manier durch wundervoll gestaltete Levels begleitet, dabei Gefahren ausweicht und faire Rätsel löst. Diesmal ist Yarny allerdings nicht allein: Die stumme Strickfigur bekommt erstmals einen vollwertigen Partner zur Seite gestellt, wodurch *Unravel 2* zum vollwertigen Koop-Spiel mutiert, das ihr zu zweit an einer Switch-Konsole genießen könnt. Ein Online-Modus fehlt leider. Weil sich der Koop-Gedanke durchs gesamte Spiel zieht, kommen in den meisten Puzzles und Herausforderungen nun beide Spielfiguren zum Einsatz. Dass Yarny und sein Begleiter untrennbar mit einem Faden verbunden sind, macht den Koop so reizvoll: Der rote Spieler kann sich beispielsweise auf einem Ast positionieren, während sich das blaue Strickmännchen an einem Körperfaden herabbaumeln lässt und daran hin und her schwingt, um so eine entfernte Anhöhe zu erreichen. Danach ist der rote Yarny am Zug und klettert einfach den Faden hinauf, der beide Spielfiguren verbindet – so erreichen schließlich beide ihr Ziel und können ihren Weg mit vereinten Kräften fortsetzen. Dieses Grundprinzip kommt häufig zum Einsatz!

Wenig echte Neuerungen

Kenner des Vorgängers werden außerdem einige Detailänderungen bemerken. Diesmal können sich die Helden beispielsweise nicht an Kanten raufziehen. Yarny und sein Kumpel müssen auch keine Fadenkraft mehr erneuern, diese Mechanik aus dem Vorgänger fliegt komplett raus. Das Schwingen reagiert nun deutlich empfindlicher und mit etwas Übung auch direkter.

Eure Wollfäden könnt ihr wieder an bestimmten Stellen anknüpfen und so Abgründe überwinden und Gegenstände wie diesen Eimer über diese „Brücke“ bewegen.

Teamwork: Ein Spieler lenkt den gefräßigen Auerhahn ab, der andere sucht einen alternativen Pfad am Gegner vorbei. Einzelspieler steuern abwechselnd beide Figuren.

Häufig müsst ihr euch technischer Geräte bedienen, um die Levels zu durchqueren. Hier ist etwa die Richtung der Düsen wichtig.

Und weil jederzeit beide Spieler im Bild sein müssen, zeigt die Kamera das Geschehen deutlich weiter herausgezoomt als im Vorgänger – das verschafft besseren Überblick, geht allerdings etwas auf Kosten der Optik.

Kryptische Handlung in starker Präsentation

Genau wie sein Vorgänger erzählt *Unravel 2* seine Geschichte komplett ohne Dialoge oder Texte. Allein die Bilder zweier befreundeter Jungen, die regelmäßig verschwommen im Hintergrund einblenden, lassen die Spieler erahnen, worum es in *Unravel 2* eigentlich geht: Freundschaft und Vertrauen, aber auch Ängste und Schuld. Zwar hat uns auch *Unravel 2* oft berührt und nachdenklich gestimmt, aber emotional längst nicht so abgeholt wie der erste Teil, der Themen wie Vergänglichkeit, Familie und Lebensfreude deutlich besser auf den Punkt brachte. In Sachen Inszenierung zeigen sich die Spiele dagegen auf Augenhöhe: *Auch Unravel 2* bietet fantastisch gestaltete, enorm detailreiche Umgebungen! Egal ob in der freien Natur oder in Innenräumen, die wunderschön texturierten Levels, liebevoll animierten Helden und sehenswerten Effekte sorgen für Bilderbuchszenen am laufenden Band. Einziger Störfaktor: Im Gegensatz zum ersten Teil fällt die Optik oft etwas dunkler aus, in vielen Szenen hätten wir uns mehr Lichtquellen gewünscht, die für mehr Kontrast und Übersicht sorgen. Dafür kann die Musik wieder ähnlich überzeugen wie im Vorgängerspiel. Jeder Level bietet eigenständige Kompositionen, die sich zwar schnell wiederholen, aber trotzdem viel Gefühl transportieren und in den richtigen Momenten für Spannung, Melancholie und Heiterkeit sorgen.

Abwechslungsreich, aber kurz

Mit sieben vollwertigen Levels kommt *Unravel 2* auf eine Spielzeit von etwa fünf Stunden. Die Schauplätze sind wieder recht abwechslungsreich, wenn auch nicht ganz so vielfältig wie im ersten Teil. Diesmal seid ihr etwa in einem prachtvollen Wald, einer Fabrik, einem Stadtpark oder einer Scheune unterwegs – Letztere fängt sogar kurzerhand Feuer, das sonst so entspannte Abenteuer verwandelt sich dadurch in ein beklemmendes, spannendes Inferno, in dem ihr vor den Flammen fliehen müsst. Auch sonst gibt es immer wieder denkwürdige Momente: Ihr hüpft über Seerosenblätter auf einem See, flüchtet vor einem gefräßigen Rebhuhn, legt einen wilden Ritt über einen reißenden Fluss hin – damit hat *Unravel 2* zwar tolle Szenen auf Lager, bringt im Vergleich zum Vorgänger aber auch wenig Neues. **Felix Schütz/Marc Brehme**

MEINUNG
Marc Brehme

„Gelungene Fortsetzung mit herausfordernden Koop-Rätseln, die sich aber auch gut im Einzelspieler-Modus absolvieren lassen.“

Ich habe *Unravel 2* damals gleich bei Release auf der PS4 gespielt. Als ich jetzt, ein gutes dreiviertel Jahr später, Yarny und seinen Wollmännchenfreund auch auf der Switch steuern durfte, habe ich mich sofort wieder in die schicke Grafik und das clevere Rätseldesign verliebt. Leider ist die Nintendo-Version absolut inhaltsgleich, also ohne zusätzliche Switch-Inhalte, aber natürlich mit niedrigerer Auflösung und teils schwächeren Umgebungstexturen. Trotzdem bleibt die Kulisse sowohl im Handheld- als auch im TV-Modus wunderbar stimmig, was nicht zuletzt auch an den hübschen Wasser-, Licht- und Partikeleffekten liegt. Im Vergleich zum Vorgänger hat mich *Unravel 2* emotional aber weniger gepackt. Trotz Anpassungsmöglichkeiten für meine Helden konnte ich mich weniger gut mit ihnen identifizieren und das aktuelle „Freundschaft“-Thema hat mich weniger ins Spiel gezogen als Yarnys Reise im Vorgänger. *Unravel 2* macht Knobelfreunden aber trotzdem wieder jede Menge Spaß! Das gilt auch für Einzelspieler. Allerdings nervt dann das Nachziehen des zweiten Wollkumpels auf Dauer etwas.

Infos

Termin:	22. März 2019
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Coldwood Interactive
Preis:	ca. 30 Euro (digital 29,99 Euro)

Pro & Contra

- ✚ Liebevolle, atmosphärische Aufmachung
- ✚ Spaßiges Koop-Gameplay, aber auch allein gut spielbar
- ✚ Gelungene Rätsel und gute Musikuntermalung
- ✚ Präzise Steuerung
- ✚ Viele freiwillige Bonusziele und Herausforderungen
- ➖ Gelegentliches Trial & Error
- ➖ Gegner wirken wie störende Fremdkörper
- ➖ Spielfluss im Singleplayer gebremst

Wertung

8/10

„Gerade für Koop-Fans ein schönes Sequel, das den tollen Vorgänger aber nicht übertrifft.“

Es gibt keine Sprachausgabe. Durch das regelmäßige schemenhafte Auftauchen von zwei Freunden wird deren Geschichte erzählt und ihr folgt weiter ihren Spuren.

Die Gegner in Form aggressiver Funkenwesen fühlen sich aufgesetzt und unnötig an. Erwischen sie euch, werdet ihr an eine Stelle kurz davor zurückgesetzt.

FINAL FANTASY VII

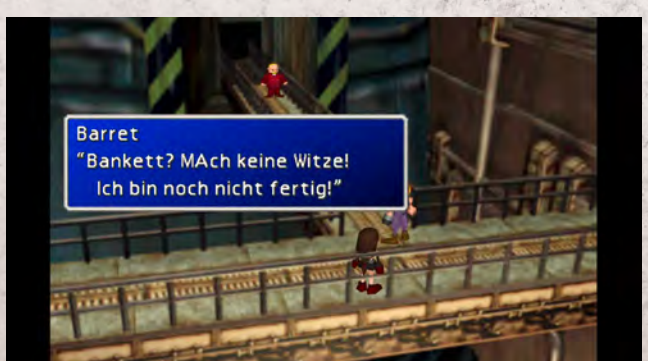
Rollenspiel Nach 22 Jahren erscheint *Final Fantasy VII* zum ersten Mal auf einer Nintendo-Heimkonsole. Kann der Klassiker nach all der Zeit noch was reißen? Oder ist er komplett veraltet?

Fragt man leidenschaftliche Rollenspieler nach dem großartigsten aller *Final Fantasy*-Teile, kann es darauf nur eine korrekte Antwort geben: *Final Fantasy VI*! Aber Teil 7 war auch ganz okay. Hassmail bitte an redaktion.benj@minkegel.de, vielen Dank. Im Ernst: Auch wenn man sich darüber streiten darf, welcher Part der Serie näher am perfekten Rollenspiel war, kann es keine zwei Meinungen darüber geben, dass nur ganz wenige Spiele ihr Genre, ihre Ära und vielleicht sogar eine komplette Industrie so sehr geprägt haben wie *Final Fantasy VII*. Einen großen Teil der Legende um dieses Spiel stellen wir euch in unserem Special ab Seite 12 vor. Der Anlass dafür ist ein für Switch-Besitzer sehr schöner – denn wenn ihr diese Zeilen lest, ist *Final Fantasy VII* inzwischen zum ersten Mal überhaupt für eine Nintendo-Konsole erschienen.

Der alte Mann und das Schwert

Um zunächst eventuelle Missverständnisse auszuräumen: Ja, Square Enix werkelt im Moment an einem kompletten Remake zu *Final Fantasy VII* und nein, der nun im eShop für die Switch erhältliche Titel ist nicht dieses Remake. Das dauert noch. Stattdessen handelt es sich hier um dieselbe grafisch und technisch aufpolierte, allerdings schlampig lokalisierte Fassung des Spiels, die bereits auf anderen Plattformen erhältlich war. Dazu gesellen sich noch ein Zeitraffer-Modus (dreifache Geschwindigkeit direkt auf Knopfdruck ohne Menü – sehr nützlich!) sowie die Möglichkeit, spontan Zufallsbegegnungen abschalten zu können und automatisch HP, MP und Limit zu regenerieren (was leider enorm zum Cheaten verleitet und jegliche Herausforderung aus dem Spiel nimmt). Trotz des Tunings kann *Final Fantasy VII* auf der Switch eine Tatsache nicht verschleiern: Alte Playstation-Spiele sind deutlich schlechter gealtert als Vertreter der SNES- oder gar NES-Epoche. Gründerzeit-3D-Grafik bleibt eben auch das, wenn man ihre Polygone neu anstreicht. Dieses Problem ist gerade deshalb

Selbstverständlich dürft ihr eure Charaktere auf Wunsch selbst benennen. So könnt ihr eine noch engere emotionale Bindung mit ihnen aufbauen …



Die (scheinbar überholte) deutsche Lokalisierung ist sehr schlampig ausgefallen, voller Rechtschreib- und Flüchtigkeitsfehler. Das ist Gift für die Atmosphäre.

so spürbar, weil sich *Final Fantasy VII* seinerzeit stark über grafisch-technischen Bombast zu definieren versucht hat. 1997 klappten auf dem Schulhof alle Kinnladen Richtung Boden, als wir unter bildschirmfüllenden Spezialeffekten den Gottdrachen Bahamut im Kampf beschwört und gegen unsere Feinde entfesselt haben. Im Jahr 2019 fühlt sich dieselbe Beschwörung so an, als würde unser vierjähriger Bruder uns stolz sein selbstgezeichnetes Wachsmalstift-Bild in die Hände drücken. Klar, wir freuen uns und hängen das gute Stück an die Kühlschrankwand. Aber in ein Museum würde es das kleine Kunstwerk wohl nicht schaffen. Dasselbe kann über so ziemlich alle anderen Aspekte gesagt werden, in denen *Final Fantasy VII* über seine Optik begeistern möchte. 3D-Grafiken und Polygonmodelle sind eben, anders als ein schöner 16-Bit-Look, nicht zeitlos. Auch die Präsentation der Charaktere und der (famosen) Geschichte wirkt nach heutigen Maßstäben doch recht hölzern.

Mehr Substanz

Zu seinem großen Glück haben sich andere Aspekte dieses legendären Spiels deutlich besser gehalten, vor allem das Gameplay und die Handlung. Kaum ein anderer Vertreter der Serie hat jemals die Balance zwischen taktischen rundenbasierten Kämpfen, Action und Charakter-Equipment besser hinbekommen als *Final Fantasy VII*. Zumal das strategische Gesamtkonstrukt hier super funktioniert, ohne dabei zu sehr auszuufern. Vor allem das Materia-System ist bis heute wohl unerreicht genial: Bei Materia handelt es sich um kleine, verschiedenfarbige Edelsteine, die unterschiedliche Effekte bewirken können – manche verleihen euch bestimmte Zauber, andere erlauben euch die Beschwörung verbündeter Kreaturen auf dem Schlachtfeld, wieder andere gewähren euren Helden sogar einzigartige Fähigkeiten im Kampf. Die Kombinationsmöglichkeiten sind nahezu endlos.

Der Clou dabei: Ihr könnt diese Edelsteine nur dann nutzen, wenn ihr sie in vorhandene Slots in der Ausrüstung eurer Charaktere einsetzt. Und weil sich das Layout eures Equipments (vor allem die besonders wertvollen Kombinations-Slots) für Materia eben je nach Gegenstand stark voneinander unterscheidet, steht ihr häufig vor der Überlegung, wie genau ihr eure Reckenriege aufstellen und ausrüsten möchtet. Denn es kommt nur selten vor, dass die Waffen und Rüstungen mit den besten Werten auch gleichzeitig am meisten Flexibilität beim Einsetzen eurer begehrten Edelsteine bieten.

Kann viel – aber nicht alles

Dieser starke Min-Max-Strategieanteil in Kombination mit cleveren Kämpfen, mächtigen Feinden und den ikonischen Limit-Break-Spezialaattacken ergibt eine Erfahrung, die man selbst dann noch gerne spielen möchte, wenn sie mit Strichmännchen dargestellt würde. Das Konzept packt einen erbarmungslos, die Substanz liegt hier voll – und nur – in Gameplay und Storyline. Wer keinen Forscherdrang spürt, wird *Final Fantasy VII* locker durchspielen und sehr gut unterhalten, ohne jemals die ganze Tiefe dieses starken Titels auszuloten. Wer aber den Legenden lauscht, nachdenkt und stets den Hinweisen zu den Nebenquests folgt, der wird verborgene Seiten und Orte von *FF VII* kennenlernen, die er in dieser Fülle niemals für möglich gehalten hätte. Hier wartet neben dem bereits packenden Hauptabenteuer noch eine ganze Welt spannender Geschichten (und mächtiger Fähigkeiten) auf neugierige und mutige Abenteurer.

Benjamin Kegel

Ein klassisches *Final Fantasy* ohne Luft-Transport? Unvorstellbar! Euren Reisegefährten (in beiden Wortbedeutungen) kommt im Spiel ein hoher Stellenwert zu.

***FF VII* hat eines der bemerkenswertesten Charakter-Lineups der Seriengeschichte zu bieten. Die Main-Party des Autors? Ganz klar: Cloud und Red XIII (das ist der fesche Löwe hier im Screenshot) an die Front, Barret als Caster in die zweite Reihe.**

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Solltet ihr jetzt die Switch-Version kaufen oder lieber auf das Remake warten?“

Als mich Viktor fragte, ob ich mich mit *Final Fantasy VII* auskenne (Oh, you sweet summer child) und mir deswegen den Test zur nun endlich erschienenen Switch-Version anbot, schoss mir direkt eine Frage ins Hirn: Versaue ich mir damit jetzt das in der Produktion befindliche Remake von *Final Fantasy VII*? Die zweite Frage folgte sofort: Wenn das mir schon so geht, machen sich unsere Leser dann vielleicht aus demselben Grund Sorgen? Zunächst: Das Remake erscheint nach aktuellem Stand nur für die PS4. Auch der Releasezeitpunkt ist noch unbekannt. Wenn ihr also keine PS4 habt/wollt und ihr auch nicht mehr ewig warten möchtet, dann gönnt euch gerne bereits jetzt den *Final Fantasy VII*-Port für die Switch. Aktuell ist es die beste *FF VII*-Version. Wenn ihr aber bereits eine PS4 besitzt oder ihr euch extra für das legendäre Rollenspiel die Sony-Maschine kaufen wollt (Geschichte wiederholt sich …), dann würde ich tatsächlich empfehlen, euch jetzt nicht selbst die Handlung von *Final Fantasy VII* zu spoilern. Schon gar nicht mit einem technisch mittlerweile um Jahrzehnte unterlegenen Produkt.

Infos

Termin:	26. März 2019
Sprache/Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Preis:	15,99 Euro

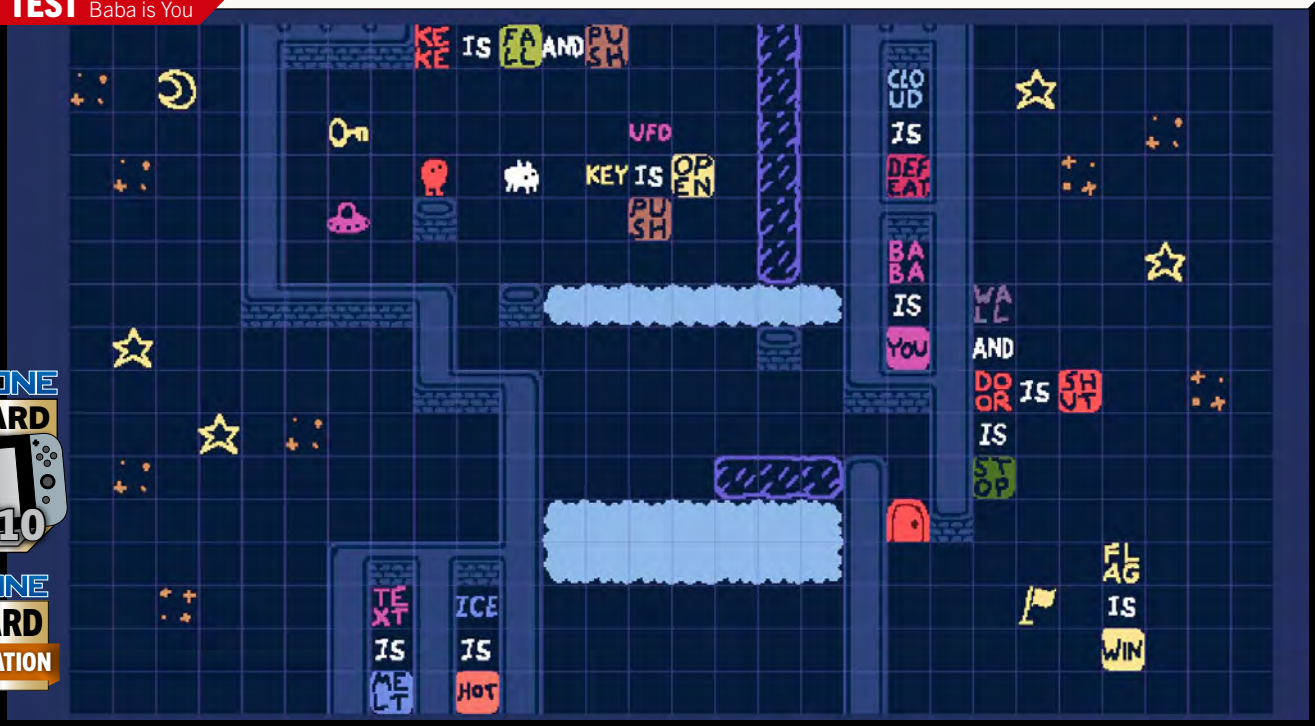
Pro & Contra

- ✚ Letztendlich die technisch beste *FF VII*-Version
- ✚ Storyline und Gameplay nach wie vor exzellent
- ✚ Sehr nützlicher Zeitraffer-Knopf ganz ohne Menü
- ✚ Nicht so teuer wie *Final Fantasy IX* im eShop …
- ➖ … aber auch immer noch nicht günstig
- ➖ Zufallskampf-Schalter mit viel Cheat-Potenzial
- ➖ Kampf-Boost ist ein schamloser, dreckiger Cheat
- ➖ Schlampige deutsche Lokalisierung

Wertung

7/10

„Völliger Technikrost trifft zeitlose Story und Strategie. Noch empfehlenswert.“



N-ZONE AWARD 9/10

N-ZONE AWARD INNOVATION

BABA IS YOU

Nur als Download erhältlich!

Puzzle-Spiel *Baba Is You* verleiht Schieberätseln eine ganz neue Bedeutung und begeistert mit einer innovativen Spielidee, spannenden Konzepten und reichlich Herausforderung.

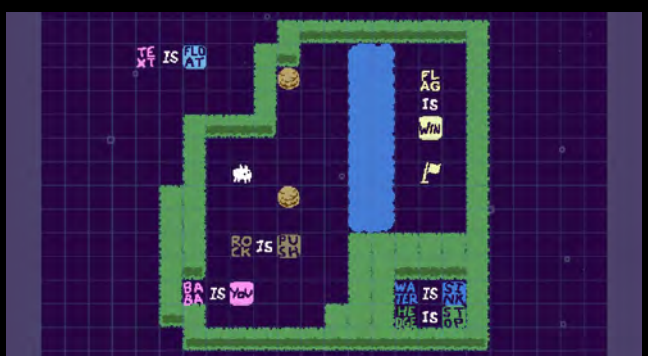
Videospiele haben stets klare Regeln, mit denen die Spielwelt zusammengehalten und von denen die Spielmechanik bestimmt wird. Das Sammeln von Erfahrungspunkten führt zum Beispiel zu Level-ups, (teilweise hüfthohe oder sogar unsichtbare) Wände sind unüberwindbare Hindernisse, Schlüssel sperren Türen auf und Lava ist heiß. Das kennt man alles so aus unzähligen Spielen. Doch was wäre, wenn man als Spieler Einfluss auf diese Regeln hätte und etwa dafür sorgen könnte, dass Lava eben nicht mehr heiß ist, man in Wasser nicht mehr versinkt oder Wände nicht mehr unüberwindbar sind? Genau dieser Frage geht *Baba Is You* nach und baut sein gesamtes Rätselkonzept darauf auf. Das Resultat ist ein einzigartiges, mitunter aber auch bockschweres Denkspiel, das eure Gehirnzellen mit über 200 abwechslungsreichen und sehr interessanten Aufgaben regelmäßig auf die Probe stellt.

Spielidee ist klasse

Das Grundprinzip von *Baba Is You* ist an sich sehr simpel, aber gleichzeitig auch richtig clever: Die Levels in dem Puzzler sind aus quadratischen Feldern aufgebaut, beherbergen verschiedene Objekte wie Schlüssel, Türen, Wände, Steine, Wasser und so weiter sowie Wortbausteine. Letztere ergeben die im Level vorherrschenden Regeln. Wenn zum Beispiel die Bausteine „Baba“, „is“ und „You“ in einer Linie neben- oder übereinanderliegen, ergibt das die Regel „Baba is You“, was bedeutet, dass der Spieler aktuell die namensgebende Spielfigur Baba steuert. Das Ziel eines Levels besteht darin, die Siegbedingung zu erfüllen, die zum Beispiel „Flag is Win“ lauten kann. Sprich, solange diese beiden Regeln gelten, hat man das Rätsel gelöst, wenn man als Baba eine Flagge berührt.

Doch natürlich ist das nicht immer so einfach und man muss erst die Regeln so verändern, dass man mit den im Level vor-

Die über 200 Rätsel wählt ihr von der Weltkarte aus. Die Karte ist dabei in Themenbereiche aufgeteilt, von denen jeder neue Elemente im Fokus hat.



Manche Rätsel können in wenigen Augenblicken gelöst werden, andere erfordern lange Gehirnakrobatik, da viele verschiedene Bausteine zu beachten sind.

handenen Objekten zum Erfolg kommt. Dazu schiebt ihr die Wortblöcke umher, um Regeln zu ändern oder neue zu erstellen. Ein großer Reiz von *Baba Is You* besteht dabei darin, herauszufinden, welche Elemente ausschlaggebend für die Lösung sind und wie man all die Regeln und Objekte miteinander kombinieren muss – immer wieder darf und soll man dabei auch um ein paar Ecken denken. Wie das funktioniert, erklären wir euch im Kasten anhand eines der frühen Levels im Spiel Schritt für Schritt. Falls man beim Knobeln etwas falsch macht, kann man jederzeit alle seine Aktionen der Reihe nach wieder rückgängig machen oder ohne jegliche Ladezeit direkt den Level neu starten. Das regt zum Experimentieren an und sorgt dafür, dass man länger am Ball bleibt.

Begeisterung trifft Frust

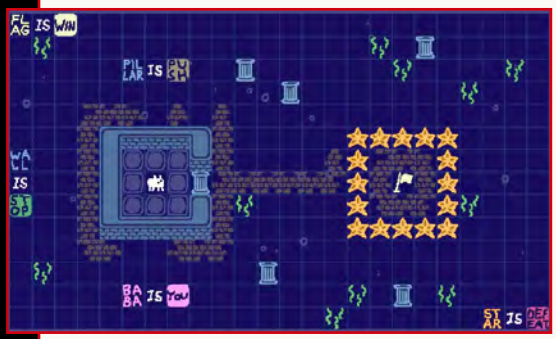
Die Rätsel wählt ihr auf einer Weltkarte aus, die in verschiedene Themengebiete unterteilt ist. Jedes neue Gebiet konfrontiert euch mit neuen Wortbausteinen, Objekten oder kreativen Aufgabenstelllungen. Darunter sind auch zahlreiche besonders schwere Hirnwindungsverknoter, die zunächst völlig unmöglich erscheinen, was hin und wieder für Frust sorgt. Trotzdem nimmt der Frust eigentlich nie überhand, weil man durch den Aufbau der Weltkarte stets mehrere Rätsel zur Wahl hat und daher zunächst eine andere Gedankenprobe angehen kann, wenn man partout nicht weiterkommt. Darüber hinaus sind die Rätsel stets fair gemacht und wenn man dann doch letztendlich eine besonders harte Kopfnuss knackt, ist der Triumph umso süßer. Nichtsdestotrotz hätten wir uns mehrmals ein gutes Hinweissystem gewünscht, das einem zwar Tipps gibt, aber nicht gleich die Lösung verrät. Außerdem braucht ihr zumindest grundlegende Englischkenntnisse, da ihr sonst mit den Wortbausteinen wenig anfangen könnt, denn *Baba Is You* folgt dem Grundsatz „teach, not tell“. Daher wird euch nie etwas vorgekaut, stattdessen müsst ihr euch alle Zusammenhänge selbst erschließen.

Baba ist Spaß

Lasst euch bloß nicht von der entspannten Musik und der minimalistischen Grafik täuschen, die nach Kindermalerei aussieht – *Baba Is You* bietet beste Knobelunterhaltung dank extrem gut designter, komplexer Rätsel. Das innovative Spielkonzept verliert dank immer neuer Wort-Variationen und zunehmend komplexeren Facetten selbst nach mehr als 15 Stunden nicht seinen Reiz, und wenn ihr die mehr als 200 Levels ohne Online-Lösung finden und knacken wollt, vergeht sogar noch mehr Zeit. Damit zählt *Baba Is You* nicht nur zu den besten Puzzle-Spielen der letzten Jahre, es überzeugt obendrein mit einem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis.

Viktor Eippert

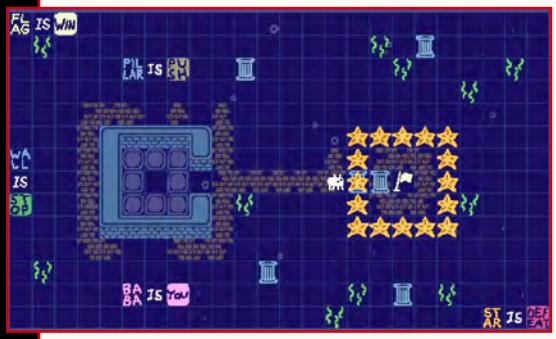
STELL DEINE EIGENEN REGELN AUF: SO FUNKTIONIERT DAS SPIELPRINZIP



In *Baba Is You* geht es stets darum, die Regeln und Objekte im Level so zu manipulieren, dass man zum Ziel kommt. Hier haben wir ein Beispiel aus einer frühen Aufgabe:

AUSGANGSSITUATION

Wir starten mit Baba in einem Raum, dessen einziger Ausgang durch eine Säule versperrt wird. Die Regeln besagen, dass wir Baba sind, nicht durch die Wände können, Säulen verschieben dürfen, eine Berührung mit der Flagge zum Sieg führt und eine Berührung mit einem Stern zum Tod. Uns bleibt hier also erst mal nichts anderes übrig, als die Säule nach rechts zu schieben, um den Raum zu verlassen.



DU KOMMST HIER NICHT REIN

Sobald wir aus dem Raum geflohen sind, haben wir Zugriff auf weitere Säulen und Textbausteine. Allerdings können wir die Texte in den Ecken der Karte nicht verändern, da wir Text-Blöcke grundsätzlich nur schieben können, aber nicht ziehen (außer mit einer entsprechenden Regel). Die Flagge ist in diesem Level also unveränderlich die Siegbedingung und Sterne sind immer tödlich für unsere gesteuerte Figur. Aktuell nicht gesteuerte Objekte betrifft das aber nicht. Daher schieben wir zwei Säulen durch die Sterne, wodurch die zweite hinter der Sternen-Todeszone landet.

SPIELFIGUR, WECHSEL' DICH

Nun verschieben wir die komplette Regel „Baba is You“ etwas nach rechts, um darüber mehr Platz zu haben. Den brauchen wir, um die Textbausteine „Pillar“ und „is“ so zu versetzen, dass die neue Regel „Pillar is You“ entsteht, wodurch wir gleichzeitig Baba und sämtliche Säulen im Level steuern. Dadurch wird die Säule direkt auf dem Stern zwar vernichtet, doch mit der zweiten innerhalb der Sternenbegrenzung können wir uns nun auf die Flagge bewegen und haben das Rätsel gemeistert!

MEINUNG
Viktor Eippert

„Schon lange hat mich kein Puzzle-Spiel mehr zugleich so sehr gequält und begeistert.“

Bereits nach den ersten 15 Minuten war mir klar, dass *Baba Is You* wirklich einzigartig ist. Die ersten paar Levels bringen einem das clevere Spielkonzept bei, ohne eine einzige Tutorial-Zeile dafür zu brauchen – gleichzeitig überrascht *Baba Is You* schon hier mit tollen Ideen. Und die hören einfach nicht auf! Klar, nicht jedes der Rätsel ist eine Offenbarung und an manchen Levels war ich wirklich lange ratlos festgehangen. Doch dafür hatte ich regelmäßig Momente, in denen ich voller Erstaunen vor dem Bildschirm saß und mich anschließend freute, weil mein scheinbar total abwegiger Lösungsansatz tatsächlich zum Ziel führte. Und jedes Mal, wenn ich dachte, jetzt kann es nicht noch abgefahrener werden, folgte noch eine weitere, interessante Mechanik, die alles auf den Kopf stellte und mich sofort zum Nachdenken anregte. Wenn ihr Puzzle-Spiele mögt, solltet ihr *Baba Is You* auf keinen Fall verpassen!

Infos

Termin:	13. März 2019
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Hempuli
Entwickler:	Hempuli
Preis:	12,49 Euro

Pro & Contra

- ✚ Geniales Spielkonzept
- ✚ Fabelhaftes Puzzle-Design
- ✚ Komplexität steigt zunehmend an
- ✚ Selbst nach vielen Spielstunden gibt es immer noch Aha-Momente
- ✚ Beachtlicher Umfang
- ✚ Versteckte Bonus-Levels
- ✚ Entspannende Musik
- ✚ Simple Bedienung
- ➖ Fehlende Hinweisfunktion sorgt für Blockaden
- ➖ Ohne Englischkenntnisse blickt man nur schwer durch

Wertung

9/10

„Herausforderndes Puzzle-Spiel, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee rausholt.“

Adventure Das Point&Click-Adventure *Trüberbrook* lockt uns zu einem mysteriösen Abenteuer in die deutsche Provinz. Wir verraten euch, ob ihr mitreisen oder wegrennen solltet.

Denkt man an die Schauplätze von Adventures, dann kommt einem nicht unbedingt als Erstes die deutsche Provinz in den Sinn. Genau dahin entführt uns *Trüberbrook* aber – genauer gesagt in den gleichnamigen Luftkurort im Schwarzwald der Sechzigerjahre. Mit uns meinen wir Hans Tannhauser, den Hauptprotagonisten des Abenteuers. Dieser ist ein vollkommen überarbeiteter amerikanischer Quantenphysiker, der die Reise nach Trüberbrook bei einem Preisausschreiben gewonnen hat. Interessanterweise erinnert er sich zwar nicht mehr daran, an einem solchen teilgenommen zu haben, macht sich aber trotzdem auf Richtung deutsche Provinz, um ein wenig Erholung zu tanken. Dort angekommen, erleidet er nicht nur einen kleinen Kulturschock, sondern wird bereits in der ersten Nacht Opfer eines Diebstahls, bei dem seine gesamten Aufzeichnungen verschwinden. Auf der Suche nach dem Täter lernt er die junge Paläoanthropologin Gretchen kennen und es entwickelt sich eine Geschichte, in der es am Ende um nicht weniger als die Rettung der gesamten Welt geht.

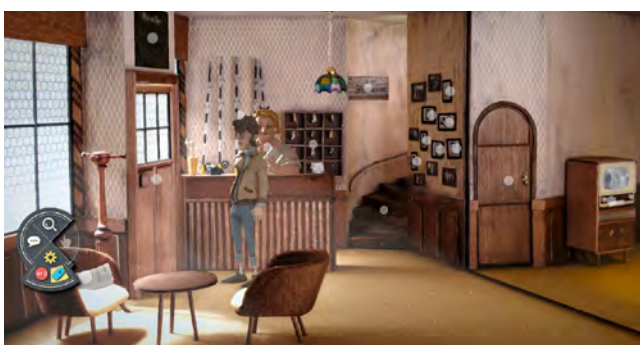
Einfaches Point & Click

Trüberbrook konzentriert sich vor allem auf das Erzählen einer schönen Geschichte, nicht so sehr auf komplizierte oder neuartige Spielmechaniken. Das Point&Click-System (der Touchscreen wird dabei nicht unterstützt) ist etwa auf das Nötigste runtergebrochen. Ihr könnt allerlei Gegenstände betrachten und bekommt dann von Tannhauser erklärt, worum es sich handelt. Einige Dinge könnt ihr einsammeln, woraufhin sie in eurem Inventar landen. Im Gegensatz zu anderen Adventures dürft ihr bei *Trüberbrook* Gegenstände dort aber nicht kombinieren. Stattdessen bekommt ihr an den Hotspots in eurer Umgebung immer direkt angezeigt, welche Items aus eurem Inventar sich damit nutzen lassen. Das vereinfacht das Spiel natürlich erheblich. Wenn ihr trotz allem mal nicht weiterkommt, bietet euch das Spiel zudem eine Hilfestellung. Durch Drücken der L-Taste bekommt ihr alle Gegenstände oder Personen angezeigt, mit denen ihr in der aktuellen Umgebung interagieren könnt.

Ein schönes Detail ist die REC-Funktion. Damit fertigt Tannhauser per Diktiergerät Aufzeichnungen an, die euch mit verschiedenen Hintergrundinformationen versorgen, euch mehr vom Leben des Quantenphysikers Tannhauser verraten und hin und wieder auch wichtige Hinweise geben.

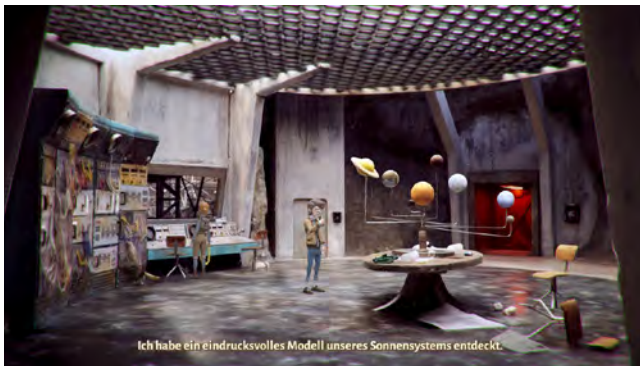
Skurrile Charaktere

Wie jedes Adventure lebt auch *Trüberbrook* von seinen Haupt- und Nebenfiguren. Diese basieren zwar auf sehr vielen Klischees, sind aber dennoch bis auf wenige Ausnahmen liebenswert und mit viel Hingabe gestaltet. Besonders der schon früh in der Geschichte auftauchende Freiherr von Sülz hat uns mehr als ein Lächeln aufs Gesicht gezaubert und ist nach dem erst später in Erscheinung tretenden Barbarossa 2000 unser Liebling. Allerdings gibt



Könnt ihr Gegenstände in eurem Iventar mit einem Hotspot benutzen, werden euch diese automatisch angezeigt. Dann könnt ihr wählen, welchen davon ihr nutzen wollt.

Das Spiel ist vollständig deutsch (und englisch) vertont. Die Dialoge laufen in Multipe-Choice-Manier ab, ihr wählt also aus vorgefertigten Antworten aus.



Die Geschichte nimmt im Spielverlauf eine unerwartete Wendung. Von der Epoche des Kalten Krieges, in der *Trüberbrook* spielen soll, bekommt ihr aber nichts mit.

Die Grafik ist sehr gelungen. Die höhere Auflösung am TV sorgt aber bei manchen Szenen beim Scrollen für minimale Ruckler.

es auch einige Charaktere, die trotz liebevoller Gestaltung keine wirkliche Rolle in der Geschichte einnehmen. Sie sind Mittel zum Zweck und ihr Auftauchen lässt uns etwas ratlos zurück. Aber verständlicherweise braucht die etwa fünf bis sieben Stunden lange Geschichte neben den Hauptcharakteren auch einige eher unwichtige Nebendarsteller, die unseren Tannhauser auf dem richtigen Weg halten.

Wunderschöne Kulissen

Am meisten punktet *Trüberbrook* durch die wunderschöne Optik. Diese ist nicht etwa am PC entstanden oder durch die Hand eines begabten Malers zum Leben erweckt worden. Es handelt sich bei jedem einzelnen Schauplatz um ein einzigartiges, reales Modell. Ob die Innenstadt, das Seeufer oder die einzelnen Räume der Gebäude – alles wurde komplett per Hand angefertigt und anschließend in die Grafik-Engine von *Trüberbrook* übertragen. Dadurch ergibt sich nicht nur ein ganz besonderer Look, sondern es entsteht auch ein angenehmer Tiefeneffekt. Dazu noch die passenden, leicht schlaksig wirkenden Charaktere und schon gehört *Trüberbrook* zu den optischen Highlights des Genres. Wer natürlich eher auf realistische Grafik steht, der kann dem Ganzen eventuell nicht so viel abgewinnen.

Teils einfache, teils sehr frustrierende Rätsel

Die Grafik ist die Kür des Spiels. Neben der Geschichte sind aber die Rätsel natürlich das A und O eines guten Adventures. Leider zeigt *Trüberbrook* genau hier – in der so wichtigen Pflicht – Schwächen. Während die Lösung für die meisten Rätsel durchaus durch logisches Denken gefunden werden kann und die Rätsel das eine oder andere Mal deutlich zu einfach ausfallen, sind andere Knobeleien oftmals nur durch bloßes Ausprobieren lösbar. Hinzu kommt, dass einige Interaktionsobjekte erst dann freigeschaltet werden, wenn ihr bestimmte Stellen der Geschichte erreicht oder spezielle Informationen erhalten habt. So war uns beispielsweise recht früh klar, dass wir mit Glühwürmchen Licht ins Dunkel bringen können, durften aber nie mit ihnen interagieren. Erst als wir ein passendes Glas fanden, konnten wir die leuchtenden Tierchen überhaupt anklicken. So etwas kann schnell frustrierend werden. Wir fanden uns während des Spiels mindestens zweimal in der Situation, dass wir einfach nur alle bisherigen Orte abgelaufen sind und sämtliche Hotspots mehr oder weniger planlos angeklickt haben, weil wir nicht mehr weiter wussten. Außerdem gibt es auch Interaktionsstellen, die offenbar von Anfang bis Ende keinerlei Nutzen aufweisen. An einigen Stellen könnten die Rätsel daher durchaus ein paar mehr Hinweise vertragen.

Erst im letzten Viertel des Spiels sind alle Gebiete und eine Schnellreisefunktion verfügbar. Bis dahin werdet ihr viel herumlaufen. Sehr viel.

Geschichte mit viel Humor

Zur Story wollen wir euch an dieser Stelle nicht mehr erzählen, um keine Story-Spoiler zu verraten. Was wir aber noch einmal herausstellen wollen, ist der Humor, mit dem die Macher von btf ihre Geschichte erzählen. Dazu gehören nicht nur die offensichtlichen Scherze (Stichwort: Massagestab) oder kuriose Namen (wie der energievolle Space-Stein), sondern auch versteckte Anspielungen auf die Popkultur. So finden aufmerksame Spieler beispielsweise eine Hommage an *Saber Rider* und seine Starsheriffs genauso wie kleinere Fingerzeige in Richtung bekannter Mystery-Serien wie *Twin Peaks*, *Akte X* oder *Stranger Things*. Selbst *Star Trek* wird an einigen Stellen dezent eingeflochten. Am Ende zieht dann aber wieder etwas mehr Ernsthaftigkeit ein. Schließlich muss Tannhauser nicht weniger als die Welt vor ihrer totalen Zerstörung bewahren, was aber weit weniger spektakulär und pompös vonstattengeht als es zunächst klingt.

Philipp Sattler

MEINUNG
Philipp Sattler

„Liebevoll gestaltet, aber mit spielerischen Schwächen."

Trüberbrook kann mit liebevoller Optik, einer schönen Geschichte und skurrilen Charakteren glänzen. Die Rätsel als wichtigster Part eines Adventures haben aber Schwächen. So ist der Schwierigkeitsgrad nicht wirklich ausgewogen und es kann an einigen Stellen schnell frustrierend werden. Erfahrene Adventure-Spieler werden sich hingegen über die recht kurze Spielzeit beklagen. Wo Anfänger mit viel Knobelei vielleicht sieben bis acht Stunden brauchen werden, sind Rätselprofis schon nach weniger als fünf Stunden am Ziel angelangt. Dennoch habe ich bis auf wenige Ausnahmen Spaß in *Trüberbrook* gehabt, was auch an erstklassigen Synchronsprechern wie Nora Tschirner oder Jan Böhmermann liegt. Sie hauchen den Figuren Leben ein und runden damit die zweifellos gute Geschichte ab. Leider fühlt sich das Ganze dennoch wie eine verschenkte Chance an. Viele Charaktere hätten deutlich mehr Potenzial gehabt und an einigen Stellen wurden gute Story-Plots liegen gelassen. Ob hier der Zeitdruck für das kleine Entwicklerstudio zu groß wurde oder es andere Gründe gibt, darüber lässt sich nur spekulieren – schade ist's aber in jedem Fall.

Infos

Termin:	17. April 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Headup Games
Entwickler:	Bildundtonfabrik
Preis:	ca. 29 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spannende Geschichte
- ✚ Wunderschöne Handlungsorte
- ✚ Einfacher Einstieg
- ✚ Liebenswerte Charaktere
- ✚ Gute Vertonung
- ➖ Teilweise frustrierende, teilweise zu simple Rätsel
- ➖ Sehr kurze Spielzeit
- ➖ Einige Orte oder Charaktere bleiben ohne Funktion
- ➖ Viel Herumgelaufe nötig

Wertung

7/10

„Optisch wunderschönes und gut vertontes Adventure mit Schwächen bei den Rätseln."

Im Spiel tauchen immer wieder blaue Portale auf, die zu Bonus-Räumen führen. Geschickte Krieger nutzen diese Mini-Levels taktisch clever zum richtigen Zeitpunkt.

TUROK

Ego-Shooter „I … am Turok!“ Der markige Kampfschrei des legendären Nintendo-Indianers wirkt im Jahr 2019 zwar etwas weniger entschlossen, stolz brüllen darf er aber trotzdem.

Bevor ihr euch das gute, uralte *Turok* für die Switch gönnt, müsst ihr euch über eine Sache im Klaren sein: Das Ziel dieses Remakes war es nicht, *Turok* in die Moderne zu holen, sondern den hoffnungslos veralteten Titel überhaupt wieder spielbar zu machen. Auch wenn die Entwickler dem Indianerkrieger ein technisches und grafisches Upgrade gegönnt haben, stammen Kerngameplay und Spielerführung aus einer anderen Ego-Shooter-Ära. Der Plot übrigens auch: Vor vielen Jahren wurde eine unfassbar mächtige Waffe, genannt das Chronozepter, in acht Teile zerlegt. So sollte verhindert werden, dass sich jemals ein Schurke der Macht dieses legendären Argumentationsverstärkers bedient. Nun hat ein finsterer Zeitgenosse namens Campaigner aber genau das vor: Er will das Chronozepter wieder zusammenfügen, seine Macht weiter verstärken und damit die Grenze zwischen den Dimensionen unserer Erde und den verlorenen Landen sprengen. Denn sobald die Aliens, Krieger und fiesen Saurier dieser zeitlosen Zwischenwelt erst einmal in unserer Heimat entfesselt werden, hält den Campaigner nichts mehr davon ab, sich zum Herrscher des Universums aufzuschwingen! Turok, Schutzpatron der Erde, macht sich auf, um die garstigen Pläne seines Feindes zu durchkreuzen. Ja, man hört fast die Intromusik eines 80er-Jahre-Cartoons auf Tele 5 aus dieser Prämisse raus, aber so war das damals eben. „Campy Charme“ würde der Engländer dazu sagen: Fremdschäm-Unterhaltung.

Turok: Bonusroom Hunter

Egal ob ihr angesichts des Altmeister-Plots erst mal ins Schmunzeln geratet oder nicht: Unterhaltsam ist *Turok* auf jeden Fall! Ihr werdet in den zum Teil brutal verwinkelten und verwirrenden Levels eine Menge Geduld mitbringen müssen, um restlos alle Ziele, Verstecke und Bonusareale zu entdecken. Die Mühe lohnt sich aber. *Turok* versteht und versteckt seine Sachen gut, was entweder den Jagdinstinkt in euch weckt oder euch das eShop-Spiel gefrustet

Hier krachen riesige Felsbrocken gen Boden und zerschmettern unsere Gegner … und uns. Auf dem N64 (linkes Bild) hingen diese Steine im dichten Nebel im Himmel und fielen so aus dem Nichts auf uns herab. Auf der Switch (rechtes Bild) fehlt der Nebel, weshalb die gut sichtbar in der Luft schwebenden Felsen jetzt wie ein Bug wirken.

Besiegte Gegner respawnen nach kurzer Zeit und greifen uns dann erneut an. Das hält die Action hoch, kann aber auch für Frustmomente sorgen.

In jedem Level findet ihr Schlüssel für weitere Welten sowie Bauteile des Chronozepters. Besucht alte Levels zur Not erneut – und sucht sie noch einmal ab.

zur Seite werfen lässt. Also, wenigstens virtuell, versteht sich. Neben dem aus euch rausgekitzelten Forscherdrang und den mitunter ebenso kniffligen wie markanten Geschicklichkeitspassagen überzeugt das Spiel vor allem durch seine puristische Action. Getragen wird diese aus den bereits im ersten Teil spürbaren Grundzügen dessen, was die *Turok*-Serie zu einem legendären Shooter auf dem N64 machen sollte: tonnenweise stylishe Gegner und Monster, erbarmungslose Spezialeffekte aus Feuer und Blut gleichermaßen sowie einige der ikonischsten Waffen, die es jemals in diesem Genre zu bestaunen gab. Angefangen bei Pfeil und Bogen über Shotguns, Miniguns, Raketen- und Granatwerfer bis hin zu futuristischen Energiewaffen ist die Ausbeute hier riesig! Zwar fehlt es bei den Ballermännern noch ein wenig an der echten Kreativität (die kam erst mit *Turok 2*), nicht aber an der Anzahl oder der … visuellen Wirksamkeit: Anders als das Original ist die deutsche Fassung des *Turok*-Remakes für die Switch genauso saftig wie im Rest der Welt. Eine erneute Zensur mir Robotergegnern und entferntem Blut wäre angesichts der aufgebohrten N64-Grafik neben einem heutzutage von der USK durchgewunkenen *Doom* oder *Mortal Kombat* ja auch ziemlich albern gewesen.

Immer mit der Ruhe

Turok muss man vielleicht nicht unbedingt vier Stunden am Stück spielen. Aber es könnte gut sein, dass ihr in vier Stunden ohne *Turok* 20 Mal Lust drauf verspürt, die Konsole doch wieder für einen kurzen Run durch einen der weitläufigen Levels anzuschmeißen. Denn seines eher eng definiertes Gameplays wegen ist *Turok* kein Marathonläufer – dem schwer bewaffneten Indianer geht schnell die Puste aus. Weil er seine rigorose Action-Nische aber eben dermaßen gut bedient, regeneriert sich der Spielspaß bereits nach kurzer Zeit wieder. Auch das war bereits zur N64-Ära immer typisch *Turok* und gilt auch heute noch. Einen großen Anteil daran, dass man bei jeder Rückkehr ins Spiel wieder gut unterhalten wird, tragen auch die variantenreichen Locations. Deren Themenwelten (samt der kniffligen Boss-Kämpfe) halten den Spielspaß frisch – vor allem auch deswegen, weil die einzelnen Areale im genau richtigen Rhythmus stets neue Waffen und Gegner zu bieten haben.

Benjamin Kegel

Neben der hervorragenden Steuerung mit endlich zwei Analogsticks und vielen weiteren kleinen Neuerungen gibt es jetzt auch freischaltbare Erfolge. Spielerisch ist *Turok* jedoch im Vergleich zu modernen Shootern hoffnungslos veraltet.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Mittlerweile ist *Turok* fast so alt wie die Dinosaurier im Spiel selbst."

Es gibt so kleine Schnipsel der eigenen Kindheit, die man nie vergisst. Ich zum Beispiel erinnere mich noch haargenau an die hässliche Fleischwunde auf der Brust Turoks, die ihm der grüne Raptor auf der Verpackung des N64-Originals reißt. Nie im Leben hätte ich damals gedacht, dass ich noch irgendwann das Spiel teste, zu dem meine Mutter einst zu mir sagte: „So viel Taschengeld! Ist es das wirklich wert?" Nun, Mama – ja, damals schon. Und heute muss ich für Testmuster ja nix mehr zahlen, ha! Da ihr nicht in dieser glücklichen Position seid, übernehme ich an der Stelle mal die Rolle von Muttern: Ich musste seinerzeit 160 Mark für *Turok* auf den Tisch legen, ihr dagegen jetzt nur gut 18 Euro im eShop. Trotzdem bekommt ihr vielleicht den schlechteren Deal, wenn es um Preis/Leistung geht. So sehr ich die Serie vor 22 Jahren auch mochte und so sehr mir die Dinos am Herzen liegen, man muss heutzutage schon sehr wohlwollend die Augen zukneifen, um all die Schwächen *Turoks* zu übersehen. Und das meine ich wortwörtlich, bei dem jetzt fehlenden N64-Nebel kann sich nämlich kein Fehler mehr verstecken.

Infos

Termin:	18. März 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Nightdive Studios
Entwickler:	Nightdive Studios
Preis:	17,59 Euro

Pro & Contra

- ✚ In besserer Form war das originale *Turok* noch nie
- ✚ Technisch generalüberholt, war dringend nötig
- ✚ Sehr gut steuerbar, inklusive Sensor-Feinvisierung
- ✚ Unzensierte Version, keine Roboter-Gegner
- ➖ Spielerisch hoffnungslos veraltet
- ➖ Respawnende Gegner können nerven
- ➖ Immer noch klobiges Speichersystem
- ➖ Preisschild Marke Seismosaurus

Wertung

6/10

„Stark veraltet. Mit viel Wohlwollen ein kurzweiliger, aber auch recht teurer Spaß."

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

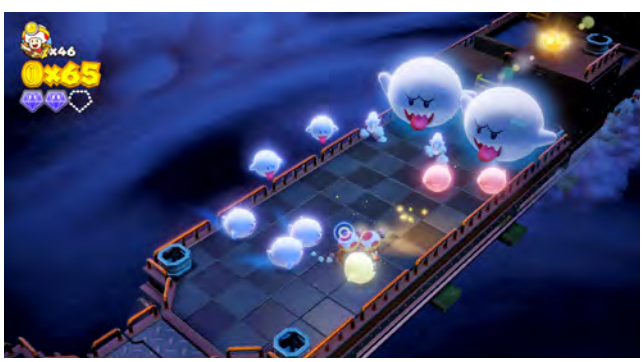
CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER
SPEZIAL-EPISODE

Action-Adventure Captain Toad kriegt einfach nicht genug von seinen Abenteuern, daher gibt's mit dem DLC-Paket neue Inhalte für Abenteuerlustige. Wir haben einen Blick darauf geworfen.

Welches Spiel ist ursprünglich Anfang 2015 für die Wii U erschienen, wurde im Sommer 2018 für Switch und 3DS mit wenigen Veränderungen neu aufgelegt und hat nun DLC-Inhalte spendiert bekommen, allerdings nur für die Switch-Versionen und nicht für die anderen Plattformen? Zugegeben, die Frage ist eher rhetorisch gemeint, immerhin habt ihr an dieser Stelle wohl schon die Überschrift dieses Artikels gelesen. Es geht natürlich um *Captain Toad: Treasure Tracker*! Unter dem, typisch Nintendo, viel zu langen offiziellen Namen *Captain Toad: Treasure Tracker – Spezial-Episode* erschien kürzlich ein kostenpflichtiges Paket mit Zusatzinhalten, genau genommen fünf neue Levels sowie 18 neue Herausforderungen. Rund zwei bis drei Stunden Spieldauer bringen diese neuen Inhalte für den Preis von rund sechs Euro mit sich. Klingt erst mal fair, doch ist dieser Betrag auch sinnvoll angelegt? Dieser interessanten Frage wollen wir nachgehen.

Bewährtes Gameplay

Das Spielprinzip ist auch bei den DLC-Inhalten das gleiche wie im Hauptspiel. Ihr erkundet also kleine, Dioramen-artige und in sich geschlossene Welten als Captain Toad respektive im Koop-Multiplayer als Captain Toad sowie Toadette. Die Kamera bewegt ihr zu jeder Zeit frei in alle Richtungen, was notwendig ist, um hinreichend Einblicke in die vielen verwinkelten Gänge und Geheimnisse der Levels zu erhalten. Eure Spielfigur verfügt über sehr eingeschränkte Möglichkeiten und kann lediglich laufen und an entsprechenden Stellen interagieren, grundsätzlich ohne Zuhilfenahme von Items aber nicht kämpfen und auch nicht springen. Gegenstände wie die Harke oder in bestimmten Levels Captain Toads Stirnlampe gewähren euch dennoch Möglichkeiten, euch gegen Widersacher zu



Die häufigste der 18 neuen Herausforderungen des DLC-Pakets ist die Geisterjagd. Die funktioniert alleine gut, im Koop mit menschlichem Mitstreiter aber besser.

Bei der Kronenhatz sammelt ihr nach und nach insgesamt fünf kleine Kronen ein, am Ende gibt's als Belohnung das große Exemplar. Die Zeit ist knapp bemessen.

Auch ein neuer Level mit einer Lorenfahrt hat es in die *Spezial-Episode* geschafft. Wie schon die Lorenfahrten des Hauptspiels gilt auch hier: besonders spaßig!

Der neue Boss-Kampf des DLCs ist deutlich fordernder als die restlichen Inhalte der *Spezial-Episode*. Hier bekommt ihr es mit zwei Widersachen zugleich zu tun.

wehren oder diese gar aktiv anzugreifen. Das Spielziel besteht aus dem schieren Meistern der Levels sowie dem Sammeln bestimmter Gegenstände, am wichtigsten sind dabei die Diamanten. Letztere benötigt ihr nämlich im Spiel an bestimmten Stellen, um weitere Levels freizuschalten. Das gilt im DLC gleichermaßen wie im Hauptspiel.

Koop ist King

Unter den 18 neuen Herausforderungen befinden sich verschiedene Modi. Bei der Kronenhatz müsst ihr nach und nach insgesamt fünf Mini-Kronen innerhalb eines Levels aufklauben, um am Ende dafür eine große Krone zu erhalten und damit den Level abzuschließen. Dabei läuft kontinuierlich die knapp bemesse Zeit ab, die nach dem Aufsammeln jeder Mini-Krone von vorne beginnt, Beeilung ist hier also angesagt. Nebenbei sammelt ihr noch bis zu drei Diamanten ein, wie bei fast allen Levels. Unter den DLC-Herausforderungen befindet sich auch ein neues Lorenfahrt-Level. Hier schießt ihr wie bei den entsprechenden Aufgaben des Hauptspiels in der Ego-Perspektive während der Fahrt mit Rüben um euch. In großer Zahl befinden sich unter den neuen Inhalten zudem Geisterjagd-Levels. Bei der Geisterjagd trefft ihr, der Name lässt es erahnen, auf zahlreiche Buu Huus und Spuckmatze. Diese könnt ihr besiegen, indem zwei Toads sie zugleich mit ihrer Stirnlampe anleuchten. Spielt ihr *Captain Toad: Treasure Tracker* alleine, befinden sich in diesen Levels daher zahlreiche Kirschen, die eure Spielfigur duplizieren, steuern müsst ihr dann beide parallel. Das funktioniert grundsätzlich gut, mit einem zweiten menschlichen Mitspieler im Multiplayer-Koop aber deutlich besser. Dieser starke Fokus auf Koop kann auf Singleplayer-Freunde abschreckend wirken, die entsprechenden Levels zu meistern, ist aber ohne größere Probleme alleine möglich. Ist auch klar, denn: *Captain Toad: Treasure Tracker* ist grundsätzlich kein allzu anspruchsvolles Spiel. Lediglich der Boss-Kampf des DLC-Pakets forderte uns beim Test etwas mehr ab.

Zuschlagen?

Bleibt eigentlich nur noch die Frage: Kaufen? Wir sagen ja. Die neuen Levels sind genauso herzallerliebst, charmant und hübsch anzusehen wie schon die des Hauptspiels. Die neuen Herausforderungen sind nicht wirklich anspruchsvoll, aber bereiten Spaß und motivieren zum Spielen, außerdem ist der Umfang angesichts des vergleichsweise niedrigen Preises groß. Wer auf Koop-Multiplayer steht, ist mit der *Spezial-Episode* explizit besonders gut beraten, primäre Alleinspieler kommen aber kaum weniger auf ihre Kosten. Schade ist, dass das DLC-Paket (zumindest bisher) lediglich für die Switch erschienen ist, nicht aber für 3DS oder gar Wii U. Es zeigt sich wieder einmal, dass Nintendo das Thema kostenpflichtige Zusatzinhalte sehr ernsthaft angeht und für einen fairen Preis wirklich neue Inhalte anbietet, die für Spielspaß sorgen und das Hauptspiel bereichern. Davon dürfen sich andere Hersteller sehr gerne die eine oder andere Scheibe abschneiden.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Die neuen Inhalte bereichern das Hauptspiel – und das zu einem fairen Preis."

Dass ich noch mal neue Levels und Herausforderungen in *Captain Toad: Treasure Tracker* erleben darf, das hätte ich nicht gedacht. Doch die *Spezial-Episode* macht es möglich! Die neuen Inhalte stehen denen des Hauptspiels qualitativ in nichts nach und haben mir beim Testen für einige wenige Stunden großen Spaß bereitet. Gerade die Geisterjagd ist toll, weil die Buu Huus und Co. so wunderbar verpuffen, werden sie kurze Zeit von den Stirnlampen angestrahlt. Nach langsamer Annäherung an das DLC-Thema mit Wii U und 3DS hat Nintendo seinen Weg bei Zusatzinhalten mittlerweile gefunden, habe ich so das Gefühl. Und dieser Weg ist ein sehr fairer und bereichernder! Die *Spezial-Episode* lege ich jedem ans Herz, der nicht genug vom charmanten *Captain Toad: Treasure Tracker* kriegen kann.

Grafisch setzt *Captain Toad: Treasure Tracker* auch beim DLC-Inhalt weitestgehend auf die *Super Mario 3D World*-Optik.

Infos

Termin:	14. März 2019
Sprache/Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	5,99 Euro

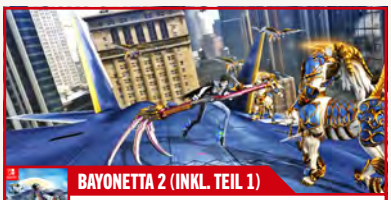
Fazit

LOHNT SICH

„Spaßige neue Inhalte, Fokus auf Koop-Spiel und das alles zu einem sehr fairen Preis"

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

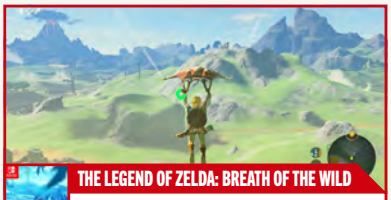
ACTION



BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games
- **Attack on Titan 2** Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo
- **Dead Cells** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Fire Emblem Warriors** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic
- **Travis Strikes Again: No More Heroes** Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego DC Super-Villains** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Moonlighter** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Skylanders Imaginators** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Starlink: Battle for Atlas** Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

STATE OF MIND
Wertung: 8 | Hersteller: Daedalic Entertainm.
Ein Adventure mit Blick auf die Technik der nahen Zukunft

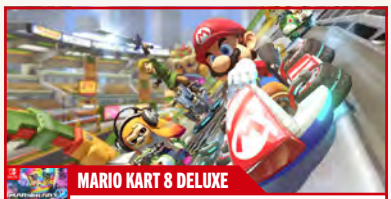
- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games
- **Flipping Death** Wertung: 8 | Hersteller: Zoink
- **Minecraft** Wertung: 8 | Hersteller: Mojang
- **Yomawari: The Long Night Collection** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

STRATEGIE

SID MEIER'S CIVILIZATION 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Komplexe, sehr lange motivierende Rundenstrategie, super für Switch umgesetzt

- **Mario + Rabbids Kingdom Battle** Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Disgaea 1 Complete** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Disgaea 5 Complete** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Valkyria Chronicles 4** Wertung: 8 | Hersteller: Sega

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

- **Gear Club Unlimited** Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Gear Club Unlimited 2** Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Cars 3: Driven to Win** Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Grip** Wertung: 7 | Hersteller: Pqube

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **New Super Mario Bros. U Deluxe** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Legends: Definitive Edition** Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Odyssey** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Kirby Star Allies** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Owlboy** Wertung: 8 | Hersteller: Soedesco
- **Runbow** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Sonic Forces** Wertung: 6 | Hersteller: Sega
- **-** Wertung: - | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MARIO PARTY
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an *Super Mario Party* nicht vorbei. Großer Spaß!

- **1-2-Switch** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Just Dance 2017** Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Overcoked 2** Wertung: 8 | Hersteller: Team 17
- **Puyo Puyo Tetris** Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Scribblenauts Showdown** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Snipperclips Plus** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Trials Rising** Wertung: 7 | Hersteller: Ubisoft

Constructor Plus

Erbaut in diesem witzigen Mafia-Strategiespiel euer ganz eigenes Immobilien-Imperium.

Ursprünglich erschien *Constructor* bereits 1997 auf PC, doch im Laufe der Jahre wurde das humorige Mafia-Aufbauspiel auf viele andere Plattformen portiert. Mit *Constructor Plus* hat es nun die bisher am stärksten grunderneuerte und umfangreichste Variante des Spiels auf die Switch geschafft. In *Constructor Plus* geht es darum, ein Mafia-Immobilien-Imperium zu errichten und die Konkurrenz mit unlauteren Mitteln aus dem Verkehr zu ziehen. Dazu steht euch eine ordentliche Bandbreite an Möglichkeiten zur Verfügung. So stibitzt ihr mit Dieben Rohstoffe, Geld oder Ausrüstung von euren Widersachern, lenkt mit Hippies gegnerische Spielfiguren von der Arbeit ab oder schaltet die Opposition mit Gangstern direkt aus. Das Ganze wird dabei stets von britischem schwarzem Humor begleitet und neben einem freien Spielmodus stehen euch mehrere Dutzend Einzelszenarien zur Wahl. Für den aufgerufenen Preis ein unglaublich starker Umfang! **Viktor Eippert**

SIMULATION

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR SWITCH ED.
Wertung: 7 | Hersteller: Astragon Software
Für Serien-Fans und Switch-Besitzer top, für Neueinsteiger einen Blick allemal wert

This War of Mine Complete Edition
Wertung: 7 | Hersteller: 11 Bit Studios

Little Dragons Café
Wertung: 6 | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Nintendo greift in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

ARMS
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

My Hero One's Justice
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 30th Anniversary Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo/Capcom

SPORTSPIEL

NBA 2K18
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

NBA 2K19
Wertung: 8 | Hersteller: 2K Games

NBA 2K Playgrounds 2
Wertung: 7 | Hersteller: 2K Games

SHOOTER

SPLATOON 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Wolfenstein 2: The New Colossus
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

ROLLENSPIEL

DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Ent.
Auch auf Switch beweist *Diablo 3*, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist.

Octopath Traveler
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Battle Chasers: Nightwar
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Lost Sphear
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Let's Go, Evoli!
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Tales of Vesperia: Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

The World Ends With You – Final Remix
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ys 8: Lacrimosa of Dana
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

FULL METAL FURIES
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games
Grandiose Action, die vor allem im Koop so richtig viel Laune macht

- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Wertung: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Bayonetta** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Danmaku Unlimited 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Doragon
- **Gonner** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Graceful Explosion Machine** – Wertung: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Guacamelee! 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Outlast 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Rogue Legacy** – Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games
- **Slime-san** – Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Steredenn: Binary Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Super Hydorah** – Wertung: 8 | Hersteller: Aylight
- **Warframe** – Wertung: 8 | Hersteller: Digital Extremes

RENNSPIEL

FAST RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!

- **Riptide GP Renegade** – Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit
- **Beach Buggy Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit
- **Vroom in the Nightsky** – Wertung: 3 | Hersteller: Poisoft
- **-** – Wertung: - | Hersteller: -

ACTION-ADVENTURE

HOLLOW KNIGHT
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry
Fordernd und motivierend: *Hollow Knight* ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

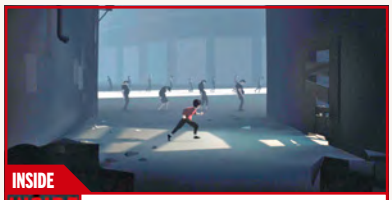
- **Hyper Light Drifter – Special Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Abylight
- **Iconoclasts** – Wertung: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment
- **Okami HD** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Axiom Verge** – Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Broforce** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Monster Boy und das Verfluchte Königreich** – Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment
- **Resident Evil 2 Revelations** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

STRATEGIE

INTO THE BREACH
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games
Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018.

- **World of Goo** – Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation
- **The Banner Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil
- **Ironcast** – Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone
- **Kingdom Two Crowns** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Steamworld Heist: Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wargroove** – Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish
- **World Conqueror X** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Bad North** – Wertung: 7 | Hersteller: Raw Fury
- **Regalia: Of Men and Monarchs** – Wertung: 7 | Hersteller: Crunching Koalas

ADVENTURE



INSIDE
Wertung: 9 | Hersteller: Playdead
Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz des hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **The Lion's Song** – Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Yoku's Island Express** – Wertung: 9 | Hersteller: Team 17
- **Forgotton Anne** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Gris** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Night in the Woods** – Wertung: 8 | Hersteller: Infinite Fall
- **Valiant Hearts: The Great War** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

MUSIKSPIEL

DEEMO
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **Floor Kids** – Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media
- **VOEZ** – Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

ROLLENSPIEL

UNDERTALE
Wertung: 8 | Hersteller: 8-4
Undertale zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

- **Child of Light Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Final Fantasy XV Pocket Edition HD** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Salt and Sanctuary** – Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios
- **World of Final Fantasy Maxima** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

PINBALL FX3

Wer auf Pinball-Games steht und eine Switch besitzt, für den ist dieses Spiel die erste Wahl.

Kennt ihr noch *Microsoft 3D Pinball*, das vermutlich bekannteste Pinball-Spiel aller Zeiten? Bereits 1995 veröffentlichte Microsoft das Game zusammen mit *Microsoft Plus! 95* erstmals. Wollt ihr euch in diese wohligen Zeiten zurückversetzen, schaut euch mal *Pinball FX3* für die Switch an. Das Spiel ist kostenlos im eShop erhältlich und kommt mit einigen kostenlosen Flipper-Tischen, gegen Bares erhaltet ihr verschiedene Themen-Packs mit neuen Tischen, beispielsweise zu *Family Guy*, *American Dad* oder *The Walking Dead*. Schön dabei: Die Entwickler des Spiels arbeiten mit den Serien-Machern zusammen, daher ist die Qualität der Tische extrem hoch und ihr hört die Original-Stimmen der Figuren wie Peter Griffin. Abseits davon ist *Pinball FX3* auch spielerisch erste Sahne und macht mächtig Laune. Spielt ihr im Handheld-Modus, habt ihr sogar die Möglichkeit, das Bild wie an einem Smartphone hochkant zu drehen. Praktisch!

Johannes Gehrling

SPORTSPIEL

GOLFSTORY
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games
Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Windjammers
Wertung: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Wertung: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish
Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Human Resource Machine
Wertung: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Of Mice and Sand Revised
Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works

GESCHICKLICHKEIT

THUMPER
Wertung: 9 | Hersteller: Drool
Bockschwerer, sehr ungewöhnlicher Rhythmustrip mit bedrückender Atmosphäre

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked: Special Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

Clustertruck
Wertung: 7 | Hersteller: Tiny Build Games

Namco Museum
Wertung: 7 | Hersteller: Bandai Namco

Tumbleseed
Wertung: 7 | Hersteller: Aeiowu

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club Games
Nicht nur für Retro-Fans: Das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Shantae and the Pirate's Curse
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

The End Is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Flinthook
Wertung: 8 | Hersteller: Tribute Games

Fox N Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertain.

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mighty Gunvolt Burst
Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates

Octahedron
Wertung: 8 | Hersteller: Demimonde

Yooka-Laylee
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Arcade Archives Mario Bros.
Wertung: 7 | Hersteller: Hamster

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Metroid: Samus Returns** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Kid Icarus: Uprising** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Skylanders Giants** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Star Fox 64 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Luigi's Mansion** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Wertung: 9 | Hersteller: Rising Star Games
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Wertung: 8 | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Dead or Alive: Dimensions** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tekken 3D Prime Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu sehr guten *Pokémon*-Spielen!

- **Bravely Default** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Second End Layer** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Wertung: 9 | Hersteller: NIS America
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Fantasy Life** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bow. Jr.s Rei.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 3** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario Party: Star Rush** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rabbids Rumble** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Monkey Ball 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Tetris Ultimate** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Ultimate NES Remix** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Warioware Gold** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario 3D Land** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

KIRBY UND DAS EXTRA MAGISCHE GARN

Kirby und das extra magische Garn könnte womöglich in die Geschichte eingehen. Nicht etwa als knuffigstes *Kirby*-Spiel jemals (wobei es schon echt knuffig ist!), sondern als letztes 3DS-Spiel von Nintendo.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Code Name S.T.E.A.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

RENN- & SPORTSPIEL

MARIO KART 7

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

F1 2011
Wertung: 8 | Hersteller: Codemasters

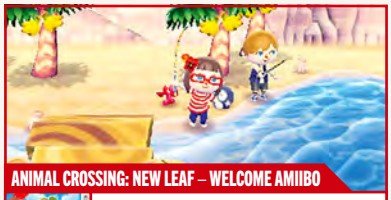
FIFA 12
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Happy Home Designer
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon: A New Beginning
Wertung: 8 | Hersteller: Natsume

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

Nintendogs + Cats
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Wertung: 8 | Hersteller: dtp Entertainment

Story of Seaons
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

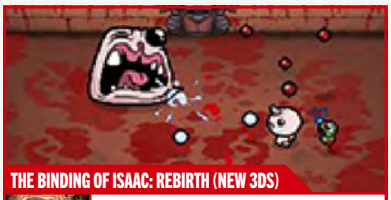
Mit *Kirby und das extra magische Garn* hat Nintendo wohl sein letztes 3DS-Spiel produziert – und damit vielleicht sogar sein letztes echtes Handheld-Spiel überhaupt?

Vielleicht erinnert ihr euch noch an die letzte Ausgabe der N-ZONE? Vielleicht erinnert ihr euch dann auch noch daran, dass ich dort einen Test zu *Kirby und das extra magische Garn* beigesteuert habe? Ich jedenfalls kann mich an eine Sache nicht erinnern – jemals als Videospieler in einer Zeit gelebt zu haben, in der nicht irgendeine Form von Nintendo-Handheld bei mir im Regal lag. Putzig. Portabel. Jederzeit bereit, mich unterwegs zu unterhalten. Mein Game Boy war Anfang der 90er-Jahre tatsächlich meine allererste eigene Spielekonsole. Mein selbstgekauftes Spiel Nummer 1 war *Qix*. Erst danach kam *Super Mario Land*. Und irgendwann auch *Dr. Mario*, weil ich Depp damals dachte, das wäre der Nachfolger des Hüpfspiels. Nun, einen Monat nach meinem „Daumen hoch" für Kirbys letzten Auftritt wird mir schmerzlich klar, dass bei Nintendo eine Ära zu Ende geht: Der 3DS verabschiedet sich langsam, aber sicher – und ich wage sehr zu bezweifeln, dass er einen echten Nachfolger haben wird.

Schöne, neue Welt gesucht!
Der Grund dafür ist glasklar: Die Switch ist eine portable Konsole. Sie ist gerade genug Handheld, um keinen 3DS mehr zu brauchen, und gerade nicht genug Handheld, um einen 3DS zu ersetzen. Die Switch ist aber auch dermaßen erfolgreich, dass Nintendo bescheuert wäre, seinem eigenen Konzept Konkurrenz zu machen – und dazu auch noch wertvolle Ressourcen und Personal abzuziehen. Trotzdem … für mich ist das einfach nicht das Game-Boy-Feeling, das ich seit meinen Schülertagen hatte. Klar nehme ich meine Switch auch unterwegs mit, aber anders als meinen 3DS benutze ich sie eigentlich nie, um nur mal ein paar Minuten zu spielen. Wenn ich in Richtung England unterwegs bin und zehn Stunden im Zug sitze, klar, da bin ich dabei! Aber bei 15 Minuten Fahrt mit der U-Bahn? Keine Chance. Dafür wäre sie mir auch viel zu empfindlich und zu schade. Geht das nur mir so? Oder gibt es da draußen noch mehr Spieler, die zwar die portablen Fähigkeiten ihrer Switch anerkennen, aber schon irgendwas wie einen mobilen Spielstand brauchen, um sie dann unterwegs auch wirklich zu benutzen? Ich jedenfalls werde die Agilität meines 3DS echt vermissen – und vor allem auch seine kompakte Größe. Denn das ist gleich das nächste Ding: Zum spontanen Mitnehmen ist mir die Switch ganz ohne Rucksack auch einfach zu wuchtig. Da steckt der 3DS seine große Schwester noch lockerer in die Tasche als ich meinen 3DS!

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION



THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **3D Fantasy Zone** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Fractured Soul** – Wertung: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Mutant Mudds** – Wertung: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Wertung: 8 | Hersteller: Konjak
- **Retro City Rampage: DX** – Wertung: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Sadame** – Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **Blaster Master Zero** – Wertung: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Wertung: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Art of Balance Touch** – Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
- **Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Bye-bye Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Wertung: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Ollioli** – Wertung: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Attack of the Friday Monsters** – Wertung: 8 | Hersteller: Level-5
- **Corpse Party** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Quiet, please!** – Wertung: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Terraria** – Wertung: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Zero Time Dilemma** – Wertung: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Aeternoblade** – Wertung: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **Elliot Quest** – Wertung: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **The Starship Damrey** – Wertung: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Wertung: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Wertung: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Wertung: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

CAVE STORY

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Cursed Castilla** – Wertung: 8 | Hersteller: Abylight
- **Mighty Gunvolt Burst** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Wertung: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment

STRATEGIE

POCKET CARD JOCKEY

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Mercenaries Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Nintendo Pocket Football Club** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Steamworld Heist** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wizard Defenders** – Wertung: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL

FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Wertung: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Wertung: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Wertung: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Die Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS ist nicht zu verachten – das sind die Highlights.

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Mega Man X (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Bros. 3** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Wertung: 9 | Hersteller:Nintendo

ACTION

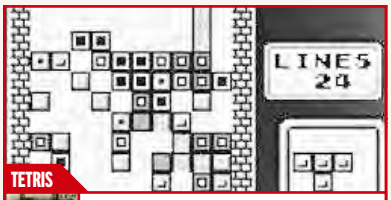
SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **3D Gunstar Heroes** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master** – Wertung: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Contra 3: The Alien Wars** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Shinobi** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist auch heute noch fordernder als jeder Schema-F-Shooter.

- **Toki Tori** – Wertung: 9 | Hersteller: Two Tribes
- **Donkey Kong** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

SUPER METROID (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORT- & RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Immer wieder überraschend, wie viele Game-Boy-Fachleute unter unseren Lesern sind – Andreas Thuns hatte die korrekte Antwort am schnellsten: Gesucht war *Adventure Island*!

Hasst ihr Wichtel? Möchtet ihr ein Spiel zocken, das sich so anfühlt, als hättet ihr einen schlechten Baum geraucht? Könnt ihr euch Hintergrundmusik einprägen, ob ihr wollt oder nicht? Dann gönnt euch dieses wenig bekannte, exotische SNES-Adventure aus dem Jahre 1994. Kaum zu glauben, dass ein Hardcore-Strategie-Entwickler für diesen kunterbunten Zuckerwürfel eines Spiels verantwortlich war – und das nur ein knappes Jahr vor Veröffentlichung des Superhits des gleichen Entwicklers.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

SUPER EFFECTIVE

Die wichtigste Spielmechanik in *Final Fantasy VII* ist die sogenannte Substanz – Fragmente magischer Kraft, mit der ihr euren Charakteren einzigartige Fähigkeiten verleihen könnt.

Eine der mächtigsten Substanzen hört auf den Namen „Endgültiger Angriff". Wenn ihr diese gekoppelt habt, aktiviert eine im Kampf getötete Figur jede andere Substanz, die mit „Endgültiger Angriff" verbunden ist. Das ist unfassbar effektiv, wenn ihr eine Kombination mit dem Esper „Phönix" herstellt – er reanimiert eure Helden! Kauft in der Kampfarena der Gold Saucer zunächst Omnischlag, 2x-Aufruf und organisiert euch Clouds ultimative Waffe. Haltet alles in eurem Inventar (!). Sprecht danach die Dame hinter dem Tresen der Battle Arena an und geht auf ihr Angebot ein, im Spezialkampf anzutreten. Hier könnt ihr dann nach einem brutal schweren Gefecht „Endgültiger Angriff" gewinnen.

YOSHI'S STORY

Geht es um die Anfänge der Jump&Run-*Yoshi*-Spiele, denken die meisten wohl an *Yoshi's Island* für SNES. Doch in den Neunzigern erschien ein weiteres, sehr ähnliches *Yoshi*-Spiel für das Nintendo 64.

Wir schreiben das Jahr 1996: Vom 22. bis 24. November veranstaltet Nintendo zum achten Mal seine eigene Messe namens „Shoshinkai", weithin besser bekannt als Nintendo Space World. Das Nintendo 64 ist zu diesem Zeitpunkt in Japan und Nordamerika bereits erhältlich, in Europa und Australien steht der Release der 64-Bit-Konsole noch für das Jahr 1997 aus. Auf der Messe präsentiert Big N allerlei Neuheiten, darunter die N64-Erweiterung mit dem Namen 64DD, die vielfältige Möglichkeiten mittels Disketten-basierter Spiele eröffnen soll. Neben Virtual Boy und anderen Bemühungen ein grandioser Nintendo-Flop der 90er-Jahre, wie wir heutzutage wissen. Doch zurück zu 1996: Auch ein zu diesem Zeitpunkt noch als *Yoshi's Island 64* bezeichneter Nachfolger zu *Yoshi's Island* für SNES wird auf der Nintendo Space World seinerzeit vorgestellt, und zwar als 64DD-Exlusivtitel. Bis zum Release des Spiels in Japan rund ein Jahr später am 21. Dezember 1997 werden sich jedoch noch zwei Dinge ändern: Erstens kündigt Nintendo das Game 1997 offiziell unter dem Namen *Yoshi's Story* an und zweitens erscheint das Spiel als ganz normaler Cartridge-Titel für das Nintendo 64. Bis zum Release außerhalb Nippons in Nordamerika am 10. März 1998 und in Europa sowie Australien am 10. Mai 1998 legen die Entwickler noch einmal Hand an *Yoshi's Story*, sodass das Spiel in diesen Versionen sogar besser läuft und mehr Feinschliff aufweist als der Japan-Release – eine weitere Besonderheit.

Alte Hasen am Werk

Yoshi's Story wurde von Nintendo vertrieben und auch selbst entwickelt, genau genommen von Nintendo EAD (Nintendo Entertainment Analysis & Development). Nicht so wie heute, wo beispielsweise *Yoshi's Crafted World* zwar mit Good-Feel von einem ausschließlich für Nintendo arbeitenden Studio stammt, aber eben nicht von Big N selbst. Als Direktor fungierte wie schon beim SNES-Vorgänger Hideki Konno, als Produzent (ebenfalls wie beim Vorgänger) Takashi Tezuka, die Komposition stammt von Kazumi Totaka. Im Falle des Komponisten handelt es sich allerdings um eine andere Person als bei *Yoshi's Island*. Davon abgesehen bestand jedoch auch das restliche Team aus zahlreichen, bereits am Vorgänger tätigen Entwicklern, Designern und Mitarbeitern, sodass *Yoshi's Story* auf der Nintendo Space World 1996 nicht nur namentlich eine starke Ähnlichkeit trug, auch das fertige

Schon bei seinem Nintendo-64-Auftritt glänzte *Yoshi* mit Niedlichkeit, knalligbunten Farben und einem außergewöhnlichen, hübschen Grafikstil.

Sechs bunte Yoshis hat Kameks grausamer Fluch verschont. Die sechs Yoshis entsprechen zugleich den sechs Leben, die ihr bis zum Game-Over habt.

Der dreiköpfige Knochendrache ist einer der simpleren Boss-Gegner. Sonderlich anspruchvoll ist das gesamte Spiel aber ohnehin nicht – typisch für die Serie.

Dank eines Schnellreisesystems mit vier Warp-Punkten springt ihr in den Levels ohne klassichen Anfang/klassisches Ende schnell von Stelle zu Stelle.

Spiel unter neuem Namen weist einige Gemeinsamkeiten mit dem beliebten SNES-Spiel auf, beispielsweise stilistisch und bei der (großteils) zweidimensionalen Seitenansicht. Fun Fact am Rande: *Yoshi's Story* ist das erste *Yoshi*-Game mit der markanten Stimme, die auch in späteren *Mario Kart*-Ablegern Einzug hielt. Hättet ihr das gewusst?

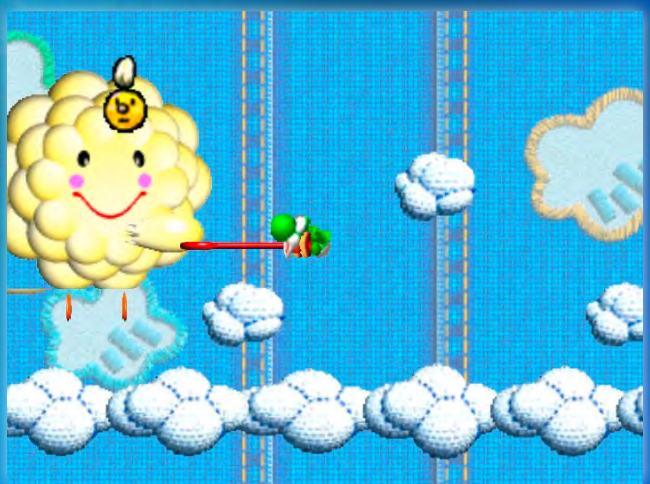
Story zum Zweck

Das Folgende kommt langjährigen Nintendo-Fans sicher bekannt vor: Die Geschichte in *Yoshi's Story* ist Mittel zum Zweck, für sich genommen aber nicht allzu spannend. Nachdem die Yoshis Baby Bowsers Pläne in *Yoshi's Island* vereitelten, plant der fiese Bösewicht einen grausamen Racheakt. Er verwandelt die gesamte Insel der Yoshis mit einem Fluch in ein Pop-up-Buch, wobei die einzelnen Welten der Insel jeweils ein Kapitel darstellen. Die eigentlich stets frohsinnigen Yoshis werden dadurch sehr unglücklich, doch der Fluch kann gebrochen und die Yoshi-Insel wieder mit Glückseligkeit überflutet werden. Dafür braucht es den sogenannten Happy-Baum – doch genau den hat Baby Bowser gestohlen. Der Plan scheint perfekt, doch am Rande der Insel schlüpfen kurz aufeinander sechs Yoshis aus Eiern mit besonders harter Schale, die vom Fluch nicht erwischt wurden. Um den bösen Zauber zu brechen, den Happy-Baum zurückzuerobern und wieder Glückseligkeit auf ihre Insel zu bringen, machen sie sich auf in ein Abenteuer.

Unkonventionelles Gameplay

Deutlich unkonventioneller für diese Art von Jump & Run ist dafür die Art und Weise, wie man *Yoshi's Story* durchspielt. Die insgesamt 24 verschiedenen Levels besitzen nämlich weder einen typischen Anfang noch ein gewöhnliches Ende. Stattdessen bewegt ihr euch relativ frei innerhalb der Levels vor und zurück, hoch und runter, und das dank eines Teleport-Systems auch wahlweise sehr flott. Um einen Level abzuschließen, müsst ihr statt beispielsweise durch ein Ziel zu laufen insgesamt 30 Portionen Obst verschlucken, zum Beispiel Bananen, Äpfel, Wassermelonen, Honigmelonen und Co., was einem bunten Videospiele-Dinosaurier eben so schmeckt. Es liegt also in eurer Hand, wann ihr ein Level abschließt. Euer Ziel ist eben nicht das Level-Ende, sondern ein möglichst hoher Punktestand, im Spiel als Laune bezeichnet. In den Punktestand fließen verschiedene Variablen wie gesammelte Münzen, besiegte Gegner, gesammelte Superherzen und Honigmelonen ein. Darum geht es nämlich neben dem Absolvieren der Levels mit ihren Rätseln, Geschicklichkeitspassagen und Gegnern primär: das Sammeln.

Auch die Aneinanderreihung der Levels und Welten ist eigen. Insgesamt sechs Welten mit jeweils vier Levels gibt es in *Yoshi's Story*. Habt ihr Level 1 in Welt 1 absolviert, folgt Level 1 in Welt 2, danach Level 1 in Welt 3 und so weiter. Habt ihr auf diese Weise die sechs ersten Levels der sechs verschiedenen Welten gemeistert, erwartet euch zum ersten Mal der Abspann; und ja, dafür braucht ihr nur ungefähr eine Stunde. Danach könnt ihr aber noch die restlichen Levels durchspielen, wobei auf einen



Schimmerwolke ist der erste „richtige" Boss-Gegner in *Yoshi's Story* und zugleich ein sehr einfach niederzustreckender Widersacher, habt ihr die Schwachstelle erkannt.

Yoshis (gute) Laune, so wird der Punktestand im Spiel genannt, ist euer Spielziel neben dem schieren Absolvieren der Levels durch Aufsammeln von 30 Früchten.

Die Spielwelt von *Yoshi's Story* ist, das ist sehr typisch für die Spielserie, sehr abwechslungsreich und bietet allerlei unterschiedliche Gegenden und Gebiete.

Auch unter Wasser kommt Yoshi gut zurecht, daher erwarten euch im Spiel einige Wasser-Levels. Zum Glück geht dem knuddeligen Dino dabei nie die Luft aus.

absolvierten Level einer Welt immer die nächste Welt mit einem auswählbaren Level folgt. Wollt ihr also alle insgesamt 24 Levels des Games meistern, müsst ihr das Spiel zumindest viermal durchspielen und viermal den Abspann bewundern. Je nach Erfahrung und Skill braucht ihr auch dafür insgesamt nicht viel mehr als ungefähr fünf Stunden. Weiteren Inhalt bietet aber der Challenge-Modus, bei dem ihr gezielt in einzelnen Levels beliebig oft auf Punkte-Jagd gehen könnt. Im Trainings-Modus wiederum erlernt ihr sämtliche Fähigkeiten und Möglichkeiten des Spiels ausführlich und in einer sicheren Umgebung. Mehr gibt es aber wirklich nicht: Weder einen Multiplayer noch sonst irgendeinen zusätzlichen Spielmodus oder weitere Levels hat *Yoshi's Story* im Angebot.

Leicht und abwechslungsreich

Wo Yoshi im neuesten Ableger, *Yoshi's Crafted World,* über ein simples Moveset aus Laufen/Rennen, Springen, Stampfattacke, Flatterflug und Gegnerverschlucken/Eierschießen verfügt, sah das auch vor über zwei Jahrzehnten in *Yoshi's Story* nicht anders aus. Und auch damals schon glänzte das *Yoshi*-Game weniger mit spielerischem Anspruch als vielmehr mit tollem Grafikstil und Niedlichkeit. Ganz so abwechslungsreich wie heute sind die Levels in *Yoshi's Story* zwar nicht gestaltet, doch auch schon damals führte das Abenteuer durch unterschiedliche Gebiete wie Höhlen, Dschungel, Wiesen, Wolken, Burgen und Seen. Ebenso trefft ihr auf den freundlichen Hund namens Schnuffel, der euch bei der Suche nach wertvollen Schätzen hilft, zudem müsst ihr euch innerhalb der Levels immer wieder in einem von drei verschiedenen Arten an Bonusspielen beweisen: Zeitrennen, Weitsprung und Geschicklichkeit. Neben Baby Bowser als Endboss des Gesamtspiels trefft ihr außerdem auf sieben weitere Boss-Gegner. Namentlich sind das der dreiköpfige Knochendrache, Glibrion, Schimmerwolke, Inviso, Wolkendschinn, Dong Bongo und Drehwutz. Die Riege gewöhnlicher Widersacher ist serientypisch vielfältig und umfasst zum Beispiel Baby-Piranha, Big Blurp, Birdie, Bob-Omb, Buu Huu, Feuerdrache, Fly Guy, Shy Guy, Kugelwilli, Knochendrache und viele weitere Gegner. Auf der Seite der freundlich gesinnten Zeitgenossen befinden sich neben den sechs verschiedenfarbigen Yoshis und Schnuffel beispielsweise der weiße Shy Guy sowie Bini. Ein mangelnder Abwechslungsreichtum kann *Yoshi's Story* in dieser Hinsicht nicht unterstellt werden.

Lob und Kritik

Dennoch war die Rezeption von *Yoshi's Story* durchwachsen. Sowohl Fachpresse als auch Spieler weltweit lobten das Spiel zwar in vielen Punkten, verwiesen aber auch auf deutliche Kritikpunkte wie zu wenig motivierende Spielelemente, zu wenig Spielumfang und zu wenig spielerischen Anspruch – Probleme, die der Serie tatsächlich bis heute anhaften und alle Ableger begleiten. So vergab die N-ZONE zwar eine recht hohe 84er-Wertung, bemängelte aber dennoch diese Aspekte. Andere Medien waren nicht ganz so gnädig, sodass der Wertungsschnitt global deutlich unter dem N-ZONE-Wert liegt.

Baby Bowser hat den Happy-Baum gestohlen, der der Yoshi-Insel und dort allen Yoshis Glückseligkeit beschert. Erkämpft ihn euch daher schnell zurück!

Im Challenge-Modus könnt ihr euch beliebig oft an bereits im Abenteuer-Modus absolvierten Levels versuchen und einen möglichst guten Highscore anstreben.

Schon vor über 20 Jahren verfügte Yoshi weitestgehend über das gleiche Moveset wie auch noch heutzutage, zum Beispiel Stampfen, Flatterflug und Eierwurf.

Das spiegelt sich auch in den Verkaufszahlen wider, wobei für *Yoshi's Story* nicht die Gesamtverkaufszahl vorliegt. In Japan wurde das Game bis Ende 1998 rund 620.000 Mal verkauft, in Nordamerika bis Ende 1998 etwa 680.000 Mal, für Europa liegt mit rund 150.000 nur die Verkaufszahl für Deutschland bis einschließlich September 1998 vor. Rechnet man diese Werte zusammen, ergänzt sie gedanklich durch die davon nicht abgedeckten Märkte sowie die Verkäufe nach 1998 und lässt den heutigen Gebrauchtmarkt- und Sammler-Preis des Original-Spiels in unterschiedlich gut erhaltenen Zuständen mit einfließen, dürfte sich *Yoshi's Story* wohl nicht mehr als etwa 2 Millionen Mal verkauft haben. Das ist natürlich keine kleine Zahl und Ende der 1990er-Jahre war der Videospielemarkt global betrachtet ohnehin noch viel kleiner als heutzutage, dennoch hat man sich seinerzeit sicher mehr erhofft. Immerhin wurde das Spiel zum Release und im Vorfeld von einer breiten Werbekampagne vor allem in den USA begleitet, wo das Spiel in einer Kleinstadt zwecks PR-Maßnahme sogar vorab erschien.

Demo und Nachfolger

Immerhin war Nintendo offensichtlich so zufrieden mit dem Spiel, dass das Unternehmen dem Game eine durchaus wichtige Rolle beim später erschienenen Game Boy Advance zumaß. Im April 2000 fertigte Big N nämlich eine inhaltlich abgewandelte Tech-Demo des Spiels für den GBA an und versorgte zu dieser Zeit einige Entwickler damit, zusammen mit den ersten GBA-Entwickler-Kits, um die technischen Fähigkeiten der damals brandneuen Handheld-Konsole zu präsentieren. 2004 erschien *Yoshi's Story* zudem in China für den iQue Player, wie viele andere ältere Nintendo-Spiele auch, die auf dem zu weiten Teilen abgeschotteten chinesischen Markt nicht mit derselben Leichtigkeit und Selbstverständlichkeit veröffentlicht werden können wie in den USA oder hierzulande. 2007 folgte der Re-Release im Rahmen der Virtual Console für die Wii, 2016 ebenfalls als Virtual-Console-Titel für die Wii U. Mit *Yoshi's Island DS* (2006 für DS), *Yoshi's New Island* (2014 für 3DS), *Yoshi's Woolly World* (2015 für Wii U) sowie nun 2019 *Yoshi's Crafted World* für Switch erschienen seit dem Release von *Yoshi's Story* Ende der 1990er-Jahre gleich mehrere direkte Nachfolger für unterschiedliche Nintendo-Konsolen.

Kaum Veränderung

Neben der Entwicklungsgeschichte und der abgewandelten GBA-Demo ist das interessanteste an *Yoshi's Story* (neben dem eigentlichen Spielinhalt) wohl die Tatsache, wie wenig sich die Serie bis ins Jahr 2019 eigentlich verändert hat. *Yoshi's Crafted World* weist zahlreiche Parallelen mit dem über 20 Jahre alten Nintendo-64-Spiel auf, allen voran sind die Kritikpunkte im Grunde die gleichen geblieben. Scheinbar hat Nintendo es nicht nötig, auf die kritischen Aspekte konstruktiv einzugehen oder die entsprechenden Punkte sind für die wichtige Zielgruppe einfach nicht sonderlich relevant. Immerhin ist Nintendo am Ende des Tages auch ein den kapitalistischen Prinzipien unterworfenes und auf Profit getrimmtes, börsennotiertes Unternehmen, das wohl kaum bis heute immer wieder neue *Yoshi*-Spiel auf die gleiche Machart produzieren würde, kämen dabei keine zufriedenstellenden Verkaufszahlen und damit verbunden ein ordentlicher Profit zustande. Das soll nun wahrlich nicht heißen, dass *Yoshi's Story* kein gutes Spiel wäre, im Gegenteil. Beeindruckend ist die Kontinuität der *Yoshi*-Serie aber allemal und allein schon deswegen ist ein Blick auf *Yoshi's Story* auch 2019 noch äußerst interessant.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Inhaltlich ist vieles auch heute noch gleich, technisch hat sich einiges getan."

Bevor ich mich an diesen Retro-Artikel über *Yoshi's Story* gemacht und zu diesem Zweck das Spiel zum ersten Mal seit Jahren wieder gespielt habe, beendete ich gerade meine Arbeit am Test zum neuesten *Yoshi*-Spiel *Yoshi's Crafted World* für die Nintendo Switch. Dieser Umstand hat mir eindrücklich vor Augen geführt, wie ähnlich sich beide Spiele im Grunde sind, trotz über 20 Jahren Altersunterschied und viel technischer Entwicklung und Fortschritt. Zugleich aber habe ich auch schnell gemerkt, wie viel besser die Steuerung heutzutage einfach ist. Gerade Jump & Runs stehen und fallen mit einer knackigen und präzisen Eingabe, und in dieser Hinsicht hat sich so immens viel getan. Es ist einfach unheimlich spannend, ab und zu einen Blick zurück darauf zu wagen, wo vieles vor Jahrzehnten anfing – und sich dann darüber zu freuen, wie spürbar besser vieles heute ist.

Anspruchsvoll und *Yoshi*-Spiel, das geht nicht wirklich zusammen. In ganz wenigen Abschnitten fordert euch *Yoshi's Story* aber dennoch heraus.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit, genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2014
N-ZONE 2009
N-ZONE 2004

AUSGABE 05/2004

Die N-ZONE-Ausgabe vor 15 Jahren war dicker als sonst üblich. Was, mehr als 100 Seiten? Nun, nicht das eigentliche Heft. Dafür aber lag der N-ZONE 05/2004 eine 28-seitige Spezial-Beilage zu *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* bei, samt hübschem Poster und einem Gewinnspiel mit teils verrückten Preisen wie einer lebensgroßen Solid-Snake-Figur. Die Leser durften sich über tief gehende und umfangreiche Beiträge zu Story, Figuren, Gameplay, Waffen und Ausrüstung, Original und Remake sowie Interviews mit den Verantwortlichen des Spiels und weitere Hintergrundinfos freuen. Das Cover des eigentlichen Heftes zierte vor 15 Jahren ein ebenfalls eher an erwachsene Spieler gerichtetes Gamecube-Game, nämlich *Resident Evil 4*, zu dem sich im Heft eine Vorschau befand. Insgesamt fiel der Vorschau-Bereich seinerzeit eher mager aus, die Test-Sektion war dafür aber umso umfangreicher. Für Nintendos Spiele-Würfel durchwanderten das Test-Labor unter anderem *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* (90), *Harvest Moon: A Wonderful Life* (78), *Knights of the Temple* (85), *Pokémon Channel* (78), *Goblin Commander* (82) und *Pitfall: Die verlorene Expedition* (82). Im Test-Bereich für Game Boy Advance glänzten beispielsweise *Metroid Zero Mission* (90) sowie *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* (85). Neben den üblichen Rubriken wie Hardware, Leserbriefe, Leser-Feedback sowie Cheats und Codes zu diversen Spielen freuten sich die N-ZONE-Leser zudem über umfangreiche Komplettlösungen zu *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* und *Final Fantasy Crystal Chronicles*.

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES (GC)

POKÉMON CHANNEL (GC)

METROID ZERO MISSION (GBA)

AUSGABE 05/2009

2009: Auf einer Messe präsentiert ein Unternehmen einen Streaming-Service für Spiele, der, schnelles Internet vorausgesetzt, aktuelle Games-Blockbuster auf schwache Hardware bringen soll. Nein, hier sind wir nicht um zehn Jahre im Kalender verrutscht, denn es geht nicht um Google Stadia (wir berichten in der Rubrik „Aktuelles“ dieser Ausgabe), sondern um einen Service namens OnLive. Auf die Beine gestellt von früheren Angestellten bei Apple, Atari und Eidos, ging OnLive 2010 an den Start und wurde im April 2015 wieder eingestellt. Die N-ZONE berichtete vor zehn Jahren über OnLive und warf damit einen Blick über den Tellerrand. Auch in der Nintendo-Welt war vor zehn Jahren so einiges los! Auf der Game Developer Conference stellte der damalige Nintendo-Präsident Satoru Iwata einiges Interessantes vor, darunter die Virtual Console für die Wii und *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* für DS, womit sich die Redaktion in einer Vorschau befasste. Einen Blick wagte die N-ZONE außerdem auf *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen* (Wii/DS), *Rabbids Go Home* (Wii), *Dead Space Extraction* (Wii), *Punch-Out!!* (Wii), *Ghostbusters: The Videogame* (DS) und viele weitere Titel. Neben dem Nintendo DSi durchwanderten für die Ausgabe 05/2009 Unmengen an Games für Wii und DS das Testlabor. Während es bei den Wii-Spielen mit beispielsweise *Baphomets Fluch: The Director's Cut* (80) oder *Tenchu: Shadow Assassins* (74) für gute, aber nicht herausragende Wertungen reichte, heimsten DS-Titel wie *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* (93) und *Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time* (85) Traumnoten ein.

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS (DS)

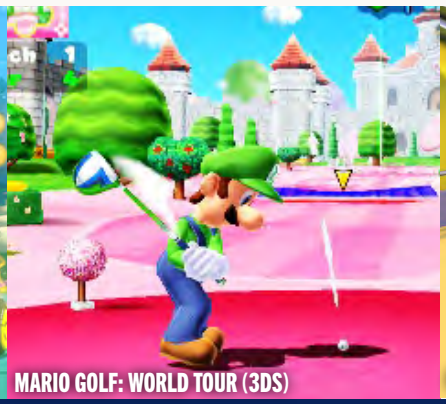
DEAD SPACE EXTRACTION (Wii)

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS (DS)

AUSGABE 05/2014

Vor fünf Jahren, also 2014, war die Wii U so langsam auf dem Höhepunkt ihres Spielemangels angekommen. Soll heißen: Lediglich ein „richtiger“ Test landete in der N-ZONE 05/2014, nämlich zu *Pac-Man und die Geisterabenteuer* für Wii U und 3DS – mit Wertungen von 64 (Wii U) respektive 55 (3DS) obendrein noch ein wirklich mittelmäßiges Game. Doch die Redaktion machte sich diese misslichen Umstände zunutze und berichtete in vielen Vorschau-Artikeln eben einfach über zahlreiche Indie-Titel für den eShop der Nintendo-Konsolen Wii U und 3DS. Außerdem freuten sich N-ZONE-Leser im Vorschau-Bereich über spannende Beiträge zu *Mario Kart 8* (Wii U), *Watch Dogs* (Wii U), *One Piece: Unlimited World Red* (Wii U/3DS) sowie *Mario Golf: World Tour* (3DS). Die Test-Sektion bestand vor fünf Jahren außerdem aufgrund des Ausbleibens größerer physischer Titel aus zahlreichen Retro-Klassikern aus dem Hause Nintendo für den eShop der Wii U. Mit *Advance Wars* (9), *Metroid Fusion* (9), *Golden Sun* (8), *Mario & Luigi: Superstar Saga* (9), *Super Mario Kart* (9) und *Yoshi's Island* (10) hatten Nintendo-Fans seinerzeit zumindest jede Menge richtig geniale VC-Spiele zum Zocken. Und natürlich wurde das monatliche N-ZONE-Rundum-sorglos-Paket auch in Ausgabe 05/2014 spannend abgerundet durch informative Retro-Beiträge zu *Command & Conquer 64*, *Starcraft 64* und *Metal Marines* sowie eine Reportage zu Angst in Spielen, Tipps und Tricks zu *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney*, das Spielerforum, die N-ZONE-Superliga und viele interessante Leserbriefe.

MARIO KART 8 (Wii U)


MARIO GOLF: WORLD TOUR (3DS)

PAC-MAN UND DIE GEISTERABENTEUER (Wii U)

TIPPS ZU ALLEN FUNDORTEN DER BLUMEN

TEIL 1

Mit *Yoshi's Crafted World* bestreitet der grüne Drache sein erstes eigenes Abenteuer auf der Nintendo Switch. Wie üblich bei den 2D-Jump&Runs gibt es natürlich wieder viele Sammelobjekte, vor allem aber die versteckten Blumen sind zum Teil schwer zu finden. Daher geben wir euch hilfreiche Tipps in unserem Guide an die Hand, damit ihr auch die letzte Blüte findet.

Abermals darf sich Yoshi in ein neues Abenteuer werfen, nun zum ersten Mal auf der Nintendo Switch. Dabei dürfen bei *Yoshi's Crafted World* allerhand Sammelobjekte natürlich nicht fehlen. Mit unserem Guide zeigen wir euch, wie ihr alle versteckten Blumen findet. Denn pro Level gibt es einige dieser Sammelgegenstände, die mal mehr, mal weniger gut versteckt sind. Neben den im Level versteckten Blumen gibt es jeweils noch eine weitere für das Sammeln von 100 normalen Münzen. Ihr erhaltet auch eine Blüte, wenn ihr mit voller Anzahl an Herzen das Ziel erreicht. Wenn ihr dann noch zwanzig rote Münzen pro Level sammelt, werdet ihr mit einer weiteren Blume belohnt. Da einige dieser roten Münzen ziemlich knifflig aufzuspüren sind, geben wir euch in dieser Lösung auch Tipps zu den schwersten.

Insel 1

Prolog – Dampflok-Rennen

Blume #1

In dem ersten Level findet ihr Blume Nr. 1 sehr früh, denn sie schwebt über der ersten Piranha-Pflanze. Benutzt einfach den vorherigen Hügel und flattert mit Yoshi auf das Gestell.

Blume #2

Die zweite Blume wartet in einem Papphaus. Um an sie zu gelangen, müsst ihr gezielt ein Ei auf sie werfen. Habt ihr gerade kein Ei zur Verfügung, steht wenige Schritte weiter nach rechts ein Eiercontainer für euch bereit.

Blume #3

Nachdem Bowser Jr. und Kamek die Dampflok auseinandergenommen haben, könnt ihr im anschließenden Rundkurs das Haus ganz links im Hintergrund betreten. Folgt dem Weg hinauf

PROLOG – DAMPFLOK-RENNEN: BLUME #3

PROLOG – DAMPFLOK-RENNEN: BLUME #4

und hüpft gegen die Abdeckung, vor der zwei Shy Guys sitzen. Bewegt euch dann nur noch ein Stück nach links und die dritte Blume gehört euch.

Blume #4

In der Mitte des Rundkurses befindet sich die vierte Blüte, versteckt in einem blauen Geschenk. Auch hier hilft ein gezielter Eierwurf, damit sich ein Weg zur Blume öffnet.

Blume #5

Zum Abschluss dürft ihr auf der Lokomotive fahren. Währenddessen müsst ihr aber achtgeben, denn kurz vor dem Ende fliegt die letzte Blume in der Luft. Werft auf diese ein Ei und ihr habt alle Blumen des Levels gefunden.

Rote Münzen

- Um an die roten Münzen in diesem Level zu geraten, müsst ihr vor allem auf die Shy Guys im Hintergrund achtgeben, denn diese tragen den Großteil der Münzen mit sich.
- Rechts nach der ersten Piranha-Pflanze könnt ihr einen Tunnel betreten, der drei Münzen für euch bereithält.
- Nachdem Bowser Jr. und Kamek die Lokomotive auseinandergenommen haben, entdeckt ihr vier weitere Münzen in dem Haus ganz links im Rundkurs. Dafür müsst ihr nur auf das Dach und euch ganz rechts hinstellen. Dadurch erscheint eine Wolke und beim Abwurf regnet es rote Münzen für euch.

Rückseite
(Zeitlimit: 3:30 Minuten)

- Das erste Tier findet ihr nach der Zugfahrt. Verlasst den Zug und folgt dem Weg in die Level-Tiefe. Hier wartet der erste Vierbeiner auf euch.
- Nach dem ersten Checkpoint gelangt ihr an einen Eiercontainer. Im Hintergrund entdeckt ihr bereits das zweite Schnuffelchen. Durch einen gezielten Eierwurf überzeugt ihr den Mini-Schnuffel, sich euch anzuschließen.
- Kurz vor dem Ende springt ihr zum ersten Mal über eine Piranha-Pflanze hinweg. Folgt nun dem Weg weiter nach rechts, betretet den Tunnel und schnappt euch dort den letzten Welpen.

Welt Oktodocks – Level 1: Vielfisch-Aquarium

Blume #1

Um an die erste Blume zu gelangen, müsst ihr ein Ei in ein Glas im Hintergrund werfen. Im zweiten Abschnitt mit beweglichen Fischen ist das Glas ganz links am Meeresgrund versteckt.

Blume #2

Um Blume Nr. 2 aus dem Versteck zu holen, müsst ihr eine Wolke mit einem Ei treffen und anschließend schnell die auftauchenden blauen Münzen einsacken. Die Wolke findet ihr über dem ersten schwingenden runden Fisch.

Blume #3

Nachdem ihr mit Yoshi durch eine orangene Tür getreten seid, befinden sich vor euch ein Shy Guy und ein Koopa. Den Shy Guy könnt ihr einfach in ein Ei verwandeln, auch den Koopa solltet ihr fangen. Zerstört nun eine der blauen Boxen unter euch mit Yoshis Stampfattacke und schießt den Koopa gegen die zweite Box. Dadurch wird euch der Weg zur dritten Blume geöffnet.

Blume #4

Vor dem großen, goldenen Tor befindet sich erneut eine Wolke. Sobald ihr sie mit einem Ei beglückt habt, müsst ihr die drei Säulen unter Zeitdruck mit Yoshis Stampfattacke in den Erdboden versenken. Schafft ihr das rechtzeitig, taucht die vierte Blume auf.

Blume #5

Habt ihr das goldene Tor durchschritten und seid dem Weg nach oben gefolgt, taucht vor euch ein Koopa auf. Verschluckt diesen und schießt ihn auf die blaue Box unterhalb der Erhöhung. Der Panzer erledigt dabei mehre Shy Guys und bringt euch die letzte Blume ein.

Rote Münzen:

- Die meisten roten Münzen bekommt ihr im zweiten Level durch Yoshis Stampfattacke. Nutzt diese Spezialfähigkeit des grünen Drachen jedes Mal, wenn ihr auf grüne Podeste trefft.
- Vier rote Münzen befinden sich unter dem blauen Fisch, der euch nach unten transportiert, während links und rechts rote Koopas auf euch warten.
- Eine Münze ist in einem Geschenk versteckt, das ihr kurz nach der ersten Eier spuckenden Blume findet. Werft ein Ei auf das Geschenk und nehmt die Münze an euch.
- Nachdem ihr das erste Mal auf die stacheligen Kugelfische trefft, befindet sich nach dem dritten Fisch unter dem folgenden Hang eine Wolke. Kriecht mit Yoshi unter diesen Hang und werft die Wolke ab, um drei weitere rote Münzen einzuheimsen.
- Nachdem ihr durch das große, goldene Tor sowie den sich anschließenden japanischen Tempel gegangen seid, folgen drei Schildkröten aus Pappe. Nutzt die zweite, um auf das Dach des Tempels zu springen und dort vier weitere rote Münzen einzusacken.

Rückseite
(Zeitlimit: 3:30 Minuten)

- Sobald ihr nach dem Start über die drei runden Fische gesprungen seid, durchschreitet ihr eine Tür. Daraufhin folgen drei Papp-Schildkröten, von der zweiten aus könnt ihr auf das Dach des kleinen Tempels springen. Dort wartet der erste Hund auf euch.
- Nachdem ihr den ersten Checkpoint passiert habt, müsst ihr einen Koopa verschlingen. Zerstört nun weiter rechts eine der blauen Kisten mit Yoshis Stampfattacke und schießt die Schildkröte in das entstandene Loch, wodurch ihr das zweite Schnuffelchen erhaltet.
- Kurz vor dem Ende passiert ihr drei grüne Säulen. Folgt dem Weg weiter nach rechts und begebt euch auf den Grund. Hier könnt ihr euch das letzte Tier schnappen.

Welt Oktodocks – Level 2: Piratenpier

Blume #1

Sobald ihr das erste Mal auf zwei Gestelle mit Seilen trefft, befindet sich unter dem ersten die Blume Nr. 1. Lediglich den Shy Guy davor müsst ihr verschlingen.

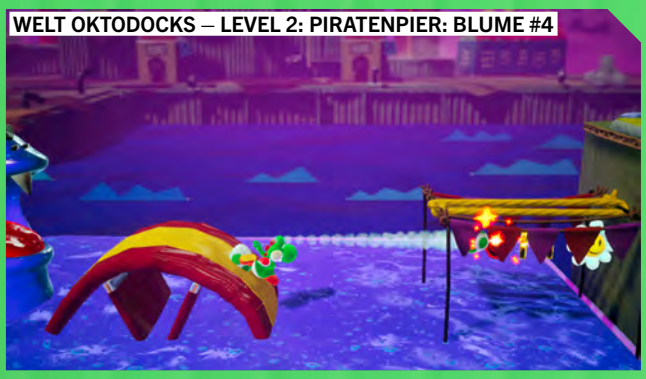
Blume #2

Bevor ihr das erste Rad betretet, schwebt eine Wolke davor in der Luft. Schmeißt ein Ei auf diese und sammelt dann schnell alle Münzen ein, um so in den Besitz der zweiten Blume zu gelangen.

Blume #3

In diesem Level trefft ihr zum ersten Mal auf die lila Schleim-

WELT OKTODOCKS – LEVEL 1: VIELFISCH-AQUARIUM: BLUME #3


WELT OKTODOCKS – LEVEL 2: PIRATENPIER: BLUME #4

gegner. Der erste Widersacher dieser Art versperrt euch den Weg zur dritten Blume. Das geht natürlich gar nicht, also werft ihr ihm ein saftiges Ei entgegen.

Blume #4

Um an die vierte Blume zu gelangen, müsst ihr auch den zweiten Schleimgegner mit einem Ei abwerfen. Dieser befindet sich zwischen zwei rotierenden Rädern. Durch den Eierwurf versinkt der Schleimbold und dadurch könnt ihr nun eine Wolke abwerfen, um die Blume erscheinen zu lassen. Falls euch die Munition ausgeht, steht weiter rechts eine Blume, die euch mit Nachschub versorgt.

Blume #5

Nach drei beweglichen Rädern und einem Schleimgegner befindet ihr euch auf einer Plattform mit einer Wolke. Sobald ihr diese abgeworfen habt, dreht sich die Perspektive und ihr erhaltet einen Blick auf ein Piratenschiff. Die drei Shy Guys mit den blauen Münzen müssen von euch in kurzer Zeit abgeworfen werden, damit die fünfte Blume auftaucht. Sorgt dafür, dass ihr genug Eier zur Hand habt. Vor der Plattform kommen durch eine Röhre immer wieder Shy Guys, die ihr verschlucken könnt, um euch einen kleinen Vorrat anzulegen.

Blume #6

Etwas schwieriger zu erreichen ist die sechste Blume. Habt ihr den zweiten Checkpoint passiert, müsst ihr an einem Schleimgegner via Trampolin-Seil vorbei. Sobald ihr dann auf dem drehenden Rad gelandet seid, müsst ihr den nächsten Schleimhaufen abwerfen, denn hinter ihm ist die Blume. Jedoch müsst ihr diese auch mit einem Ei abwerfen, da sie über dem giftigen Wasser schwebt. Passt dabei auf, dass ihr nicht durch das Rotieren des Rads ins Wasser fallt.

Rote Münzen

- Die roten Münzen in diesem Level fliegen meistens in der Luft und lassen sich über die Trampolin-Seile einsammeln.
- Ihr findet eine rote Münze auf dem kleinen Piratenschiff mit den zwei Shy Guys und der Wolke. Auf der linken Seite steht dort ein Geschenk, das darauf wartet, abgeworfen zu werden.
- Auch sind zwei rote Münzen unter den Trampolin-Seilen, auf denen zwei Shy Guys rumhüpfen, versteckt.
- Ein Shy Guy im Hintergrund trägt zudem eine rote Münze. Dieser befindet sich vor der Wolke, mit der ihr die Perspektive für Blume Nummer 5 gedreht habt.
- Drei weitere rote Münzen gibt es, sobalde ihr die sechste Blume abwerft.

Rückseite (Zeitlimit: 3:00 Minuten)

- Sobald ihr das erste Mal in die Level-Tiefe geht, folgt ihr dem Weg weiter nach rechts. Hüpft auf die Plattformen und schnappt euch dort das erste Tier.
- Um an das zweite Tier zu gelangen, begebt ihr euch an den Ort unterhalb des dritten Sprungseils im Level. Geht nun rechts durch die Tür und werft ein Ei auf die Zielscheiben auf der rechten Seite. Nun öffnet sich eine Tür und der Weg zum zweiten Hund ist frei.
- Kurz vor dem Ende springt ihr über zwei Gestelle mit Sprungseilen. Begebt euch unter das zweite Gestell und kriecht durch die Öffnung rechts. Hier wartet der letzte Welpe auf euch.

Welt Los-Los-Land – Level 1: Schnuffel auf der Rolle

Blume #1

Sobald ihr zum ersten Mal auf zwei rosa Hörnchen-Gegner trefft, hüpft ihr auf die Plattform des oberen Nagers. Hat dieser seine Papierrolle ausgefahren, betäubt ihr ihn durch einen Sprung auf den Kopf und springt von dort aus auf die Plattform, die links von euch liegt.

Blume #2

Schmeißt nach der ersten Eier spuckenden Blume die Wolke ab, damit sich die Perspektive dreht. Unter Zeitdruck müsst ihr nun die drei Shy Guys mit den blauen Münzen abwerfen, um an die zweite Blume zu gelangen.

Blume #3

An einer Stelle des Levels spaltet sich der Weg auf und ihr könnt weiter in den Vorder- und Hintergrund treten. Nehmt den Weg, der nach hinten führt, und folgt der Kurve nach rechts vorbei an zwei Büschen. Geht durch den Mund des Froschkönigs und ihr kommt so zur dritten Blüte.

Blume #4

Im Level-Verlauf dürft ihr auf Yoshis Hund Schnuffel reiten. Mit ihm räumt ihr ein paar Gegner aus dem Weg, bis es zum ersten Mal einen Abhang hinuntergeht. Unten angekommen, hüpft ihr von eurem treuen Hundebegleiter ab und begebt euch wieder zurück auf die Anhöhe. Schnuffel wird sich nun unten durch die rosa Knete buddeln und mit der vierten Blume im Maul zu euch hochspringen.

Blume #5

Reitet weiter auf dem Vierbeiner, bis ihr auf eine kleine Anhöhe mit drei rosa Hörnchen trefft. Vor diesem Abhang macht euer Tier einen Sprung. Hüpft dabei rechtzeitig von Schnuffel ab und schnappt euch so die fünfte Blume.

Blume #6

Füllt nach dem zweiten Checkpoint euren Vorrat an dem Eiercontainer auf. Steigt wieder auf Schnuffel und werft ein Ei gegen die Wolke neben dem Container. Fangt zusammen schnell alle Münzen ein und Blume Nr. 6 gehört euch.

Blume #7

Kurz vor Schluss müsst ihr erst einmal von Schnuffel absteigen und allein den Weg in die Level-Tiefe nehmen. Nun müsst ihr den Pfad für euren treuen Begleiter frei machen, indem ihr eine Brücke für ihn bildet. Geht

WELT LOS-LOS-LAND – LEVEL 1: SCHNUFFEL AUF DER ROLLE: BLUME #4

als Nächstes von der Mitte der Brücke aus in den Vordergrund, werft dann links eine Papierrolle ab und ihr gelangt an die letzte Blüte.

Rote Münzen

- Erneut halten viele Shy Guys im Hintergrund die Münzen für euch bereit.
- Fünf Münzen findet ihr bei dem Shy Guy, der unter einem rosa Hörnchen steht. Genau daneben schreitet ihr nun durch den Tunnel, um weitere rote Taler einzusammeln.
- Nach dem ersten Checkpoint ist im Hintergrund ein Geschenk, welches auch eine Münze für euch bereithält.
- Begebt euch bei dem Turm mit den drei rosa Hörnchen ganz nach oben, um eine Wolke abzuschießen und drei weitere Münzen zu erhalten.

Rückseite

(Zeitlimit: 5:00 Minuten)

- Recht früh trefft ihr auf den ersten Hund. Um ihn zu erreichen, nehmt ihr nach der ersten Eier spuckenden Pflanze den grünen Weg, der in den Vordergrund führt.
- Nach der zweiten Tipp-Box seht ihr den Welpen Nummer 2 auf einem Bauernhof im Hintergrund. Feuert ein Ei auf ihn und er schließt sich euch an.
- Eine kleine Brücke führt euch über den Froschkönig, ein Stück weiter rechts solltet ihr bereits den dritten Hund erkennen. Nehmt den grünen Weg, der in die Spiel-Tiefe führt, geht durch den Mund des Frosches und werft ein Ei auf das dritte Schnuffelchen.

Welt Los-Los-Land – Level 2: Los-Los-Yoshi (Match)

In diesem Match-Level steuert ihr einen großen, mechanischen Yoshi mit einem Boxhandschuh. Erreicht ihr einen bestimmten Punktestand durch das Abräumen von Objekten, erhaltet ihr drei Blumen. Die 9.000 Punkte holt ihr euch aber mit Leichtigkeit. Zudem sind noch drei weitere Blumen normal im Level versteckt und warten darauf, von euch gefunden zu werden.

Blume #1

Schnell trefft ihr auf einen Torbogen, welcher mit einer Blume geschmückt ist. Räumt ihn mit einem Schlag nach oben ab und schon habt ihr die erste Blume.

Blume #2

Die nächste Blume fährt auf einem Auto mit. Erledigt nur schnell genug die Hindernisse zwischen euch und dem Wagen, um so durch einen aufgeladenen Schlag an die zweite Blume zu kommen.

Blume #3

Seid ihr an dem zweiten grünen Haus vorbei, befindet sich die letzte Blume an einem Ballon geschnürt in der Luft. Springt hoch und schlagt zu, damit ihr an die letzte Blume gelangt.

Rote Münzen

- Die meisten roten Münzen befinden sich an roten Ballons, die ihr mit einem geladenen Schlag trefft. Die restlichen Münzen gibt es, sobald ihr alle auftauchenden Schilder weghaut.

Rückseite

- Auf der Rückseite müsst ihr mit dem Yoshi-Roboter drei Schnuffelchen finden. Seid ihr durch das große Tor zu Beginn gefahren, erkennt ihr den ersten Hund bereits auf einem Wagen. Räumt alle Hindernisse aus eurem Weg und haut mit einem aufgeladenen Schlag zu, wenn ihr nah dran seid.
- Im Levelverlauf trefft ihr zweimal auf Kisten mit roten Ballons. Bei dem zweiten Mal findet ihr den nächsten Vierbeiner auf der letzten roten Kiste. Auch hier reicht ein starker Schlag nach oben aus.
- Nachdem ihr das erste Mal ein Ufo passiert habt, folgt kurz darauf ein weiteres mit dem letzten Schnuffelchen. Sobald sich die Untertasse in den Vordergrund bewegt, springt ihr hoch und nutzt einen aufgeladenen Hieb, um das letzte Tier zu ergattern.

WELT LOS-LOS-LAND – LEVEL 2: LOS-LOS-YOSHI (MATCH): BLUME #1

Welt Pappkartonkuppe – Level 1: Minenwagen-Höhle

Blume #1

Nachdem ihr zum ersten Mal einen Wagen bewegt habt, um damit auf eine höhere Plattform zu gelangen, folgen mehrere Shy Guys und eine Bombe. Verwandelt die Gegner in Eier und schleudert diese auf die nahe Wolke. Die Perspektive dreht sich und ein Shy Guy mit einer Blume taucht auf, der nur darauf wartet, abgeworfen zu werden.

Blume #2

Geht nach der ersten Piranha-Pflanze weiter geradeaus auf dem Weg. Es folgen mehrere Plattformen, die sich nach oben bewegen. Lasst euch hier weiter nach unten fallen, um an die zweite Blume zu gelangen.

Blume #3

Schiebt den zweiten Wagen im Level nicht nach links, sondern einfach nach rechts. Der fällt daraufhin hinunter und ermöglicht es euch, auf eine Erhöhung mit der dritten Blume zu kommen.

Blume #4

Sobald ihr den ersten Checkpoint erreicht habt, folgt wieder ein Part mit beweglichen Plattformen. Im unteren Bereich müsst ihr eine Bombe verschlingen, um sie dann weiter oben gegen die Steine mit der Piranha-Pflanze zu werfen. Daraufhin taucht die nächste Blume auf.

Blume #5

Habt ihr den dritten Wagen durch eine Bombe befreit, schiebt ihr diesen den Abhang hinunter und schnappt euch eine Bombe. Ist der Wagen am Ende angekommen, schiebt ihr ihn wieder zurück bis zur Anhöhe. Schießt nun die Bombe an die Decke, damit eine Sprungfeder herunterfällt. Schiebt den Karren wieder ganz nach rechts, nutzt die Feder und gelangt so an die fünfte Blüte.

WELT PAPPKARTONKUPPEN – LEVEL 1 MINENWAGEN-HÖHLEN: BLUME #2

WELT PAPPKARTONKUPPEN – LEVEL 1: MINENWAGEN-HÖHLE: BLUME #6

Blume #6
Nachdem ihr das dritte Fuhrwerk hinter euch gelassen habt, landet ihr erneut an einem Abschnitt mit beweglichen Plattformen. Die ersten davon fahren euch nach unten und ermöglichen euch, rechts die sechste Blume abzuwerfen.

Blume #7
Das erste Mal nachdem ihr euch in die Level-Tiefe bewegt, folgen mehrere Platten, die nach unten fahren. Werft dabei die Wolke ab und es tauchen Fische auf, die euch nach oben transportieren. Ganz oben angekommen, findet ihr eine weitere Blume.

Blume #8
Nachdem ihr den zweiten Checkpoint erreicht habt, folgt eine Abfahrt. Sobald der Wagen die erste Rampe heruntergefahren ist, springt ihr hoch und schnappt euch die letzte Blume.

Rote Münzen
- Generell findet ihr die meisten roten Münzen, indem ihr mit den beweglichen Plattformen im Level immer ganz nach oben fahrt.
- Habt ihr den ersten Checkpoint erreicht, steht kurz danach im Hintergrund ein Geschenk mit einer Münze darin.
- Springt von dem zweiten Checkpoint aus nach links auf die Plattform. Dort tauchen zwei rote Münzen für euch auf.

Rückseite (Zeitlimit: 3:30 Minuten):
- Das erste Schnuffelchen entdeckt ihr im Hintergrund bei der ersten Bomben-Kiste. Nutzt dort den Shy Guy auf der rechten Plattform und werft mit ihm den Hund ab.
- Seid ihr bei der zweiten Kiste mit Bomben angelangt, nehmt ihr eine dieser Bombe und schießt sie auf die Steine an der Decke, damit ein Wagen mit dem zweiten Mini-Schnuffel hinunterfällt.
- Nachdem ihr das erste Mal mit einem Wagen unterwegs wart, folgt ein Abschnitt mit nach oben fahrenden Plattformen. Verschluckt oben angekommen die Bombe, folgt dem Weg weiter, lasst euch herunterfallen und werft die Bombe auf die Steine links. Dort steht das dritte Tier.

WELT PAPPKATONKUPPEN – LEVEL 2: ZUGREISE MIT PFIFF: BLUME #3

Welt Pappkartonkuppe – Level 2: Zugreise mit Pfiff

Blume #1
Während der ersten Zugfahrt gibt es eine kleine Talfahrt. Danach fährt der Zug einen kleinen Hügel hoch und durch einen Sprung gelangt ihr an die erste Blume.

Blume #2
Nach dem ersten Checkpoint bewegt ihr euch in den Vordergrund und nehmt dann den linken Weg. Verwandelt die drei Shy Guys in Eier und werft die darauffolgende Wolke ab. Die Perspektive dreht sich und mehrere Blumen tauchen auf. Die Blüte in der Mitte ganz oben ist euer Ziel.

Blume #3
Die dritte Blume ist ebenfalls nach dem ersten Checkpoint versteckt. Lauft in den Vordergrund, biegt rechts ab und hüpft auf die Kisten in den Waggons. Schluckt die Shy Guys und springt auf die kleine Hütte links. Auf dem Dach findet ihr die dritte Blume.

Blume #4
Nachdem ihr die Brücke repariert habt und mit dem Zug losgefahren seid, findet ihr euch nach kurzer Zeit in einer Höhle wieder. Die vierte Blume entdeckt ihr, nachdem der Zug an der Stelle mit den Herzballons runterfährt. Mit einem Sprung erreicht ihr euer Ziel.

Blume #5
Sobald der Zug die Höhle verlassen hat, ist im Hintergrund ein weiterer Zug zu erkennen. Der Shy Guy ganz rechts auf dieser Lokomotive trägt eine Blume, die euch durch einen gezielten Eierwurf gehört.

Blume #6
Der Zug fährt nach einer Zeit in eine Scheune, in der euch Fledermäuse entgegenkommen. Nachdem ihr drei Fledermäusen in einer Reihe ausgewichen seid, schwebt die letzte Blume in der Luft. Durch das Flattern mit Yoshi erreicht ihr sie.

Rote Münzen:
- Die meisten roten Münzen erreicht ihr während der Zugfahrten durch einfaches Springen.
- Sobald ihr den ersten Zug verlassen habt und am ersten Checkpoint angekommen seid, geht ihr nach links und springt am Ende des Weges einmal in die Luft. Dadurch taucht eine Wolke mit vier Münzen auf.
- Auf demselben Zug wie Blume Nr. 5 befinden sich auch zwei Shy Guys, die zwei rote Münzen für euch bereithalten.
- Außerdem ist eine Münze in einem Geschenk versteckt, das sich kurz vor dem Ziel im Hintergrund befindet.

Rückseite (Zeitlimit: 4:30 Minuten):
- Mit dem Zug fahrt ihr durch eine Höhle mit vielen Fledermäusen. Hier verschluckt ihr mindestens eine Fledermaus, wartet, bis der Zug den Untergrund verlassen hat, und werft ein Ei auf den ersten Hund, der sich auf dem Zug im Vordergrund befindet.
- Ist euer Zug zum Stehen gekommen, nehmt ihr den Weg in den Hintergrund und biegt nach links ab. Springt über die Waggons, zerstört die erste Kiste mit einer Stampfattacke und schnappt euch das zweite Schnuffelchen am Ende des Weges.
- Nachdem die zweite Zugfahrt vorbei ist, folgen drei Shy Guys und im Hintergrund entdeckt ihr den letzten Vierbeiner, der munter herum tollt.

Welt Pappkartonkuppe – Level 3: Gemauserte Magneten

Blume #1
Zu Beginn des Levels kommt ihr an ein Tor, das sich nur durch einen Magneten öffnen lässt. Nutzt stattdessen den Magneten

aber dafür, um ihn an der Dose links vom Tor zu befestigen und damit dessen Deckel zu erreichen. Denn dort findet ihr die erste Blume.

Blume #2

Kaum seid ihr durch das erste Tor gegangen, müsst ihr eine kleine Anhöhe hinauf. Dort oben findet ihr vier braune Boxen, die ihr mit Yoshis Stampfattacke zerstört. Folgt dem Tunnel und ihr gelangt so in den Besitz der Blüte Nr. 2.

Blume #3

Das zweite Tor müsst ihr mit einer Stampfattacke öffnen, danach trefft ihr auf eine Wolke. Werft diese ab und verschlingt schnell alle Äpfel, um eine weitere Blume zu erhalten.

Blume #4

Nehmt nach der Eier spuckenden Pflanze unterhalb der Plattform den Weg nach links. Öffnet die Tür, schluckt den Magneten und geht wieder denselben Weg zurück. Springt von der Pflanze aus nach links und schießt den Magneten auf die Dose, damit ihr an die vierte Blume gelangt.

Blume #5

Bei der Eier spuckenden Pflanze gibt es zudem eine Wolke, die nach Abwurf die Kamera dreht. Werft nun die zwei blauen Münzen der Mäuse ab und schon erscheint die nächste Blume.

Blume #6

Schnappt euch im zweiten Mäusehaus einen der Magneten und befestigt ihn an der grünen Dose rechts im Hintergrund. Springt diese nun hinauf und holt euch die sechste Blume.

Blume #7

Kurz vor Ende des Levels müsst ihr zwei Magneten nutzen, um auf mehrere grüne Blechdosen zu klettern. Oben angekommen, springt ihr auf die linke Seite und nehmt die letzte Blume an euch.

Rote Münzen

- Werft einen Blick auf die Mäuse im Hintergrund, diese halten meistens rote Münzen für euch bereit.
- Eine rote Münze befindet sich in einem Geschenk im Hintergrund, nachdem ihr das erste Mäusehaus verlassen habt.
- Vor der vierten Blume lassen sich außerdem vier weitere Taler einsacken.

Rückseite

(Zeitlimit: 3:30 Minuten)

- Bevor ihr das erste Mäusehaus betretet, gibt es eine Dose mit zwei Magneten. Schnappt euch einen davon, geht in das Haus und schmeißt den Magneten gegen die grüne Dose links. Oben wartet der erste Hund auf euch.
- Im zweiten Mäusehaus stoßt ihr auf ein weiteres Schnuffelchen. Stellt euch auf die gelbe Plattform und nutzt Yoshis Stampfattacke. Jetzt fällt der zweite Hund herunter und durch einen gezielten Eierwurf schließt er sich euch an.
- Schnuffelchen Nr. 3 tollt nach dem großen, rosafarbenen Tor herum. Nehmt euch einen Magneten, befestigt ihn an der grünen Dose und springt links auf die herabhängende Blechbüchse. Das Tor schließt sich und der dritte Welpe fällt herunter, woraufhin ihr ihn einsammeln könnt.

Insel 2: Startgebiet

Welt Origami-Gärten – Level 1: Blumenwippwiese

Blume #1

Habt ihr den ersten Eiercontainer passiert, seht ihr wenige Schritte weiter rechts im Hintergrund drei Tulpen und eine Wolke. Werft die Wolke mit einem Ei ab und schon taucht die erste Blume auf.

WELT PAPPKARTONKUPPE – LEVEL 3: GEMAUSERTE MAGNETEN: BLUME #6

Blume #2

In einem Abschnitt im ersten Drittel des Levels trefft ihr auf zwei lilafarbene Pflanzen, die sich öffnen und schließen. Die zweite Blume befindet sich zwischen den beiden Pflanzen. Mit einem Eierwurf gelangt ihr an sie.

Blume #3

Nach drei rotierenden Rädern folgt ein Abschnitt mit zwei Tulpen und drei Wolken im Hintergrund. Werft die Wolke in der Mitte ab und gelangt so an die dritte Blume.

Blume #4

Seid ihr bei zwei rosa wippenden Pflanzen angekommen, müsst ihr die Wolke zwischen den beiden Pflanzen abwerfen. Im Hintergrund tauchen nun drei blaue Ballons auf. Schießt diese schnell ab und nehmt die vierte Blume so an euch.

Blume #5

Nachdem ihr die vierte Blume eingesackt habt, müsst ihr auf eine lila Pflanze springen. Von dort aus kommt ihr auf eine orangefarbene Pflanze. Nutzt auf dieser Yoshis Stampfattacke und die fünfte Blume wird erscheinen.

Blume #6

Über der ersten Eier spuckenden Pflanze schwebt eine Wolke, die beim Abwurf die Kameraperspektive dreht. Trefft anschließend schnell die drei Maulwürfe und Blume Nr. 5 taucht auf.

Blume #7

Die letzte Blüte findet ihr, nachdem ihr über eine wippende, rosa Pflanze auf ein rotierendes Rad und wieder auf eine Pflanze gesprungen seid. Unterhalb der Plattform, auf der ihr dann ankommt, findet ihr die letzte Blume vor.

Rote Münzen

- Im Hintergrund dieses Levels erkennt ihr oft Monty Maulwürfe, die rote Münzen in den Händen halten.
- Außerdem solltet ihr auf sämtlichen gelben Pflanzen Yoshis Stampfattacke nutzen.
- Auch ist eine rote Münze in einem Geschenk versteckt, welches sich im Hintergrund bei der ersten Piranha-Pflanze aufhält.
- Unterhalb des ersten Checkpoints findet ihr ebenso zwei Taler.
- Nach dem ersten Checkpoint folgen drei rotierende Räder. Springt direkt hinter dem letzten Rad auf den Grund und eine Wolke mit drei Münzen erscheint.
- Bei der dritten Blume sind noch zwei weitere Wolken, die rechte

WELT PAPPKARTONKUPPE – LEVEL 3: GEMAUSERTE MAGNETEN: BLUME #7

WELT ORIGAMI-GÄRTEN – LEVEL 1: BLUMENWIPPWIESE: BLUME #5

WELT ORIGAMI-GÄRTEN – LEVEL 2: MONTY MAULWURF-MARATHON: BLUME #3

gibt bei Abwurf zwei rote Münzen preis.

Rückseite
(Zeitlimit: 3:00 Minuten)

- Sobald ihr euch das erste Mal in die Level-Tiefe begebt, seht ihr das erste Schnuffelchen rechts hinter einem Busch sitzen.
- Springt nach dem ersten Checkpoint über drei wippende Pflanzen und kurz danach erkennt ihr schon das zweite Tier im Hintergrund. Schickt ihm ein Ei entgegen und er folgt euch prompt.
- Nach dem ersten Eiercontainer folgt ein kleiner Abschnitt mit einer wippenden rosa Pflanze. Der dritte Hund befindet sich in den Erdlöchern und wechselt die Seite, sobald ihr ihm zu nahe kommt. Bleibt einfach in der Mitte stehen und werft ein Ei auf ihn, um so an den letzten Vierbeiner zu gelangen.

Welt Origami-Gärten – Level 2: Monty Maulwurf-Marathon (Match)

In diesem Match-Level müsst ihr mindestens 75 Maulwürfe besiegen, um drei der Blumen einzusacken. Vier weitere der Sammelblumen sind an verschiedenen Stellen in diesem Level versteckt.

Blume #1
Nach der ersten Wolke mit Herzen darin gelangt ihr auf ein Gestell mit grünen Papierrollen. Springt von da aufs nächste Gestell, wo die erste Blume auf euch wartet.

Blume #2
Sobald ihr zum ersten Mal im Hintergrund einen Maulwurf entdeckt, der eine grüne Kugel am Stiel öffnet, findet ihr die zweite Blume unter einem Gestell. Ein Eierwurf genügt, damit die zweite Blume euch gehört.

Blume #3
Nachdem ihr über drei Sonnenblumen gesprungen seid, folgen zwei weitere Gestelle mit grünen Papierrollen. Unter dem zweiten Gestell schwebt euer Ziel, das ihr wie gewohnt mit einem Ei verseht. Achtet aber darauf, nicht herunterzufallen.

Blume #4
Wenn ihr das erste Mal im Hintergrund einen großen Maulwurf seht, ist Obacht geboten. Denn hier stoßt ihr auf eine Blume. Lauft auf das lange Gestell mit grünen Papierrollen und stellt euch ganz ans Ende der Papierrollen, um euch danach nach unten fallen zu lassen. Bewegt euch während des Falls nach rechts, um die vierte Blume zu erwischen.

Rote Münzen

- Die roten Münzen findet ihr zum größten Teil unter Anhöhen oder in den Händen von Maulwürfen.
- Auch müsst ihr euch des Öfteren mit den grünen Papierrollen nach unten fallen lassen, damit ihr an weitere Münzen gelangt.
- Im Hintergrund bei der dritten Blume liegt ein Geschenk für euch mit einer einzelnen roten Münze bereit.

Rückseite
(Zeitlimit: 4:30 Minuten)

- Nach dem Start erkennt ihr schnell im Hintergrund eine orangefarbene Frucht. Dort tauchen zwei Monty-Maulwürfe und das erste Schnuffelchen auf, das ihr mit einem gezielten Eierwurf einsammelt.
- Nachdem ihr über eine Schaufel gelaufen seid, folgt ihr weiter dem Weg, bis ihr im Hintergrund fünf Maulwürfe und einen Hund erkennt. Ihr wisst ja, wie ihr ihn davon überzeugt, mit euch zu kommen.
- Kurz vor dem Ende trefft ihr auf drei grüne Kugeln, die sich öffnen. In der ganz rechten entdeckt ihr den letzten Hund.

WELT MÄRCHENBUCHLAND – LEVEL 1: FLAUSCHE-MOBILE: BLUME #2

Insel 2: Unterer Pfad

Auf dieser Insel teilt sich der Weg in drei Richtungen auf, wobei jeder Pfad zu einem von drei Traumjuwelen führt. Welche Welten ihr zuerst besuchen wollt, liegt ganz bei euch. Wir haben uns zu Beginn für den unteren Pfad entschieden.

Welt Märchenbuchland – Level 1: Flausche-Mobile

Blume #1
Die erste Blume in diesem Level könnt ihr praktisch nicht verfehlen. In der Mitte der ersten Windmühle schwebt eine Wolke. Darin ist die entsprechende Blüte verborgen. Ein gepfefferter Wurf mit dem Ei ändert das aber schnell.

Blume #2
Sobald ihr bei der Wippe mit dem Erdball ankommt, springt ihr auf das Gestell und begebt euch ganz nach links. Dort schwebt mal wieder eine Wolke, die die zweite Blume dieses Levels für euch bereithält.

Blume #3
Etwas weiter rechts von der Wippe mit Blume Nr. 2 stoßt ihr auf eine weitere Wippe, diesmal mit einer orangen und einer gelben Kugel. Werft die Wolke zwischen den beiden Bällen ab und sammelt fix alle blauen Münzen ein. Nehmt nun die dritte Blume an euch.

Blume #4
Sobald ihr über eine grüne und eine blaue Mühle gesprungen seid, erkennt ihr im Hintergrund ein kleines Haus. Werft den Busch davor ab, damit ihr es betreten könnt. Springt nicht auf die Plattformen im Haus, sondern geht im Erdgeschoss weiter nach rechts und schiebt die Wolle beiseite, um so an die Blume heranzukommen.

Blume #5
Kurz nach dem zweiten Checkpoint trefft ihr auf ein rosafarbenes Mühlenrad. Lasst euch davon tragen und springt von dem höchsten Punkt aus erst auf die Regenbogenplattform und dann auf die Wolkenplattform. Hüpft von hier aus nun auf das Gestell links. Somit erreicht ihr eine weitere Plattform mit der fünften Blume.

Blume #6
Nachdem ihr über die rosafarbene Mühle auf die Wolkenplattformen gesprungen seid, entdeckt ihr eine Wolke. Mit dieser dreht ihr die Perspektive und müsst anschließend den Shy Guy mit der Blume treffen. Dieser befindet sich hinter der dritten Wolke in der dritten Reihe.

Rote Münzen

- Die meisten roten Münzen liegen oberhalb der Wippen. Auch tragen einige Shy Guys im Hintergrund die Sammelobjekte.
- Unterhalb des ersten Checkpoints müsst ihr die weiße Wolle beiseiteschieben, um an zwei weitere Münzen zu gelangen.
- Relevant ist zudem ein Geschenk, das ihr in der Nähe der dritten Blume aufstöbern könnt. Um es zu entdecken, lasst ihr euch einfach auf den Boden fallen und geht nach links.
- Nachdem ihr über eine grüne und blaue Mühle gesprungen seid, ist unter der Erhöhung zu guter Letzt eine Piranha-Pflanze. Werft sie ab und schnappt euch die zwei Münzen dahinter.

Rückseite
(Zeitlimit: 3:30 Minuten)

- Das erste Schnuffelchen findet ihr nach dem ersten Checkpoint. Nehmt die Plattformen nach unten und ihr seht das Tier an einer der Plattformen hängen. Wie so oft hilft ein Ei.

- Sobald ihr den ersten Eiercontainer erreicht habt, folgt ein kleines Haus. Schiebt die Wolle in der zweiten Etage beiseite und schnappt euch so den nächsten Hund.
- Im weiteren Level-Verlauf müsst ihr eine Sprungfeder nutzen, um weiter nach oben zu gelangen. Lasst euch danach am Ende des Weges nach unten fallen und gelangt so an den letzten Vierbeiner.

Welt Märchenbuchland – Level 2: Schnuffel-Schlaraffenland

Blume #1
Nach der ersten Eier spuckenden Pflanze kommen drei große Waffel-Gegner auf euch zu. Springt auf den Gegner in der Mitte und holt euch von dort aus die erste Sammelblume.

Blume #2
Erneut trefft ihr auf euren treuen Begleiter Schnuffel. Mit ihm kommt ihr an einem lilafarbenen See an. Sobald ihr mit dem Hund im See schwimmt, dreht euch nach links und duckt euch, damit ihr in den Tunnel passt. Hier findet ihr die zweite Blume.

Blume #3
Sobald ihr euch von Schnuffel getrennt habt, trefft ihr wieder auf lila Gewässer. Mit den Marshmallows könnt ihr dann über das Wasser springen. Bleibt aber auf der ersten Süßigkeit stehen. Diese versinkt daraufhin langsam im Wasser und öffnet euch einen Weg nach links, der zur dritten Blume führt.

Blume #4
Im lila See mit den Marshmallows kommt ihr auf eine Plattform mit einer Wolke. Werft ein Ei drauf und die Perspektive dreht sich, wodurch mehrere Blumen auftauchen. Entscheidet euch für die Blüte im linken Kreis

WELT MÄRCHENBUCHLAND – LEVEL 1: FLAUSCHE-MOBILE: BLUME #4

Blume #5
Nach dem zweiten Checkpoint trefft ihr auf eine Eier spuckende Pflanze und zwei dicke Shy Guys, die Waffel-Plattformen umwerfen. Erledigt die beiden und schießt die Wolke im Hintergrund ab, wodurch die nächste Blüte auftaucht.

Blume #6
Gegen Ende des Levels trefft ihr erneut auf Schnuffel. Mit ihm reitet ihr weiter und kommt an einer Wolke vorbei. Nach dem Abwurf müsst ihr schnell alle Äpfel essen und Blume Nr. 6 gehört euch.

Blume #7
Kurz vor dem Ziel springt ihr mit Schnuffel über fünf Sprungplattformen. Wenn euer knuffiges Reittier zum letzten Mal emporspringt, hüpft ihr selbst nach oben und gelangt so an die letzte Blume.

Rote Münzen
- Abermals tragen in diesem Level Shy Guys im Hintergrund rote Münzen mit sich herum.
- Zudem sind zwei Münzen in dem Gebiet versteckt, wo ihr das erste Mal auf drei Waffel-Gegner trefft. Um an die roten Taler zu kommen, kriecht ihr durch einen Tunnel unterhalb des Weges, auf dem ihr hergekommen seid.
- Wenn ihr im lila See mit Schnuffel unterwegs seid, trefft ihr auf eine Plattform mit drei Shy Guys. Springt auf diese, werft die Wolke im Hintergrund ab und sackt so drei weitere Münzen ein.
- Nachdem ihr das erste Mal in den Vordergrund getreten seid, kommen zwei hohe Waffel-Gegner auf euch zu. Sorgt dafür, dass der rechte Gegner ein wenig schrumpft, benutzt ihn dann als Sprunghilfe, um auf den linken Gegner zu kommen und dann noch weiter links eine hohe Plattform zu erreichen. Dort warten vier Münzen auf euch.
- Während des zweiten Ritts mit Schnuffel gräbt sich euer Tier durch zwei Muffins. Springt auf diese hinauf, um eine Wolke mit vier Talern zu finden.
- Zuletzt versteckt sich ein Geschenk mit einer Münze im Hintergrund, sobald ihr das erste Mal über Marshmallows gesprungen seid.

Rückseite
(Zeitlimit: 3:30 Minuten)
- Sobald ihr das erste Mal auf zwei Waffel-Gegner trefft, geht es einen kleinen Abhang hinunter und ihr erkennt das erste Schnuffelchen hinter einem Busch. Werft ein Ei auf den Busch und das Tier läuft los – jetzt müsst ihr es nur noch am Ende des Weges einsammeln.
- Nachdem ihr euch das erste Mal in den Vordergrund bewegt habt, erkennt ihr ein paar Schritte weiter den zweiten Welpen im Hintergrund. Ein Treffer mit einem Ei genügt und der Hund schließt sich euch an.
- Den dritten Vierbeiner findet ihr, wenn ihr zum zweiten Mal in den Vordergrund tretet. Schluckt den dicken Shy Guy herunter und werft so ein Ei auf das Tier, das links in einem Muffin steckt.

WELT MÄRCHENBUCHLAND – LEVEL 2: SCHNUFFEL-SCHLARAFFENLAND: BLUME #1

WELT MÄRCHENBUCHLAND – LEVEL 2: SCHNUFFEL-SCHLARAFFENLAND: BLUME #2

WELT MÄRCHENBUCHLAND – LEVEL 3: EILEN MIT SEILEN: BLUME #4

Welt Märchenbuchland – Level 3: Eilen mit Seilen

Blume #1
Klettert, sobald ihr das erste Haus betreten habt, mit dem roten Seil nach oben. Springt von dort aus nach rechts über einen der Stachelgegner und holt euch so die erste Blume.

Blume #2
Nachdem ihr die zweite Plattform nach unten gezogen habt, folgt ihr weiter dem Weg, bis ihr am Ende ein rotes Seil und eine Wolke entdeckt. Werft die Wolke ab, klettert nach oben und sammelt schnell die blauen Münzen ein, damit die zweite Blume für euch erscheint.

Blume #3
Sobald ihr das zweite Mal auf eine grüne Seilrutsche trefft, müsst ihr frühzeitig auf eine weitere Seilrutsche abspringen. Denn nur wenn ihr euch das obere Seil schnappt, gelangt ihr an die dritte Blume.

Blume #4
Im zweiten Haus mit den Stachelgegnern müsst an den roten Seilen ganz nach oben klettern, dort wartet die vierte Blume auf euch. Passt dabei auf, dass euch die Gegner nicht erwischen.

Blume #5
Recht spät im Level trefft ihr auf eine Sprungfeder, die euch zu einem Seil katapultiert. Sobald ihr am Seil hängt, fallen eine Menge Kisten herab. Lasst euch vom Seil aus zurück auf die Sprungfeder fallen, um mit dem Schwung zu einer höher gelegenen Sprungfeder zu kommen, die euch zu einer dritten bringt. Mit dieser gelangt ihr nach oben, wo ihr auf drei Reihen von Stachelgegnern trefft. Springt über der höchsten Reihe nach links auf eine Plattform und sammelt dort die fünfte Blüte ein.

Blume #6
Bei der dritten Seilrutsche müsst ihr mehrmals von einem Seil zum nächsten springen. Dabei schnappt ihr euch die letzte Blume, die ihr zwischen dem zweiten und dritten Seil vorfindet.

Rote Münzen
- Die meisten roten Münzen in diesem Level erwischt ihr, wenn ihr mit den Seilen ganz nach oben klettert.
- Auch gibt es vor dem ersten Tor links einen Tunnel, der euch zu zwei weiteren Münzen führt.
- Rechts von den ersten roten Seilen könnt ihr eine Wolke entdecken, die euch vier weitere Münzen einbringt.
- Haltet euch außerdem im zweiten Haus mit den Stachelgegnern links, um auf eine Plattform mit vier Talern zu kommen.
- Vor dem zweiten Checkpoint versteckt sich ein Geschenk mit einem Exemplar der roten Währung.

WELT SPEKTAKEL MIT MAKEL – LEVEL 1: SPINNRAD-SPINNEREI: BLUME #1

Rückseite
(Zeitlimit: 3:30 Minuten)
- Nach der ersten Seilbahn betretet ihr ein Haus mit vielen Stachelgegnern. Begebt euch ganz nach unten, verschlingt die zwei Shy Guys links und kurz vor dem Ausgang erkennt ihr den ersten Hund im Hintergrund. Werft ihn mit einem gezielten Ei ab und er schließt sich euch an.
- Klettert während der zweiten Seilrutsche schnell ganz nach oben, damit ihr das zweite Schnuffelchen einsammelt, welches dort oben an einem Seil baumelt.
- Im zweiten Haus trefft ihr erneut auf viele Stachelgegner. Weicht diesen aus und klettert weiter hinab. Haltet euch nach dem zweiten Abgrund links und ihr könnt das dritte Schnuffelchen in einer Reihe von Stachelgegnern erkennen. Springt über die Gegner und holt euch das letzte Tier.

Welt Spektakel mit Makel – Level 1: Spinnrad-Spinnerei

Blume #1
Sobald ihr das zweite Spinnrad erreicht habt, haltet ihr am Ende der Strecke Ausschau nach einer Fragezeichen-Wolke. Werft sie mit einem Ei ab und ergattert so die erste Blume.

Blume #2
Habt ihr den ersten Eiercontainer passiert, erkennt ihr bereits eine weitere Wolke. Schleudert ein Ei dagegen und es tauchen mehrere Münzen auf. Springt nun über die beweglichen Plattformen, um alle Taler einzusammeln, und bleibt auf der zweiten Plattform stehen. Erneut taucht eine Wolke auf, welche die nächste Blüte bereithält.

Blume #3
Nehmt direkt nach dem ersten Checkpoint den Weg in die Level-Tiefe. Fahrt mit den Plattformen nach ganz oben und springt auf die Kugel mit den drei schwarzen Vogelgegnern. Beseitigt diese, damit die dritte Blume erscheint.

Blume #4
In der Mitte des Levels fahrt ihr mit einem Spinnrad nach oben, wo euch das erste Mal die Kugelwillis entgegenkommen. Oben angekommen, findet ihr einen Eiercontainer und vier Plattformen vor, die sich um zwei Kugeln mit schwarzen Vogelgegnern drehen. Zwischen den beiden Kugeln gibt es eine Wolke. Werft diese ab, damit im Hintergrund drei blaue Ballons auftauchen, die ihr schnell zum Platzen bringt, um an das nächste Objekt der Begierde zu gelangen.

Blume #5
Kurz nach dem zweiten Checkpoint fahrt ihr mit einem Spinnrad nach unten. Weicht den Kugelwillis aus und sammelt alle Münzen links und rechts von euch ein. Haltet euch nach der dritten Kanone auf der rechten Seite des Spinnrads auf, damit eine Wolke erscheint. Schießt sie ab und holt euch so Blume Nr. 5.

Blume #6
Nahe der Zielgeraden müsst ihr drei Kugelwillis als Sprunghilfe ausnutzen, um auf eine höhere Plattform zu springen. Nachdem ihr auf dieser Plattform angekommen seid, müsst ihr auf die nächsten Raketen warten. Nutzt die Kugelwillis erneut, um noch

höher zu springen und so die letzte Blume oberhalb der Plattform zu erreichen.

Rote Münzen

- Die meisten Münzen entdeckt ihr während der Fahrten mit den Spinnrädern. Springt vor allem auch auf die Kugeln mit den schwarzen Vogelgegnern, da dort meistens Münzen für euch bereitstehen.
- Nachdem ihr die zweite Blume eingesammelt habt, folgen zwei weitere bewegliche Plattformen. Zwischen diesen beiden befindet sich eine versteckte Wolke, die euch drei Münzen einbringt. An derselben Stelle ist zudem ein Geschenk mit einer weiteren Münze.
- Sobald ihr das erste Mal auf eine Kanone mit Kugelwillis trefft, müsst ihr abwarten, bis eine Rakete mit einer Wolke erscheint. Beim Abwurf erhaltet ihr drei rote Münzen.
- Vor der fünften Blume gibt es an den Seiten jede Menge Münzen einzusammeln. Insgesamt sechs rote Taler findet ihr dort.

Rückseite

(Zeitlimit: 3:00 Minuten)

- Während ihr das erste Mal mit einem Spinnrad nach oben fahrt, entdeckt ihr den ersten Hund. Er befindet sich zwischen der zweiten und dritten Kanone. Schluckt einen der Kugelwillis und werft ein Ei auf das Tier.
- Nachdem ihr das erste Mal mit einem Spinnrad nach unten gefahren seid, begebt ihr euch in die Level-Tiefe. Nutzt hier die beweglichen Plattformen, um weiter oben auf einen Ball zu gelangen. Neben drei Vogelgegnern trefft ihr hier auch auf das zweite Schnuffelchen.
- Sobald ihr den zweiten Eiercontainer erreicht habt, müsst ihr euch mit einem Spinnrad weiter nach vorne arbeiten. Springt daraufhin auf eine der zwei gelben Kugeln und ihr erkennt im Hintergrund den letzten Vierbeiner.

WELT SPEKTAKEL MIT MAKEL – LEVEL 2: SPUKWAHNVILLA: BLUME #2

Welt Spektakel mit Makel – Level 2: Spukwahnvilla

Blume #1

Direkt nach dem Start des Levels trefft ihr auf drei Zombie-Shy-Guys. Lauft weiter nach rechts und springt den kleinen Abhang hinunter. Dreht euch nun nach links und folgt dem Weg unterhalb der Plattform. Am Ende des Pfads findet ihr die erste Blume.

Blume #2

Sobald ihr das erste Haus betreten habt und mit der Deckenlampe ins Obergeschoss gefahren seid, begebt ihr euch in den rechten Raum mit den zwei Sesseln. Schiebt den ersten ein Stück beiseite, hüpft auf ihn und springt von dort aus auf die Plattform oberhalb der Tür. Geht durch die Öffnung, woraufhin die zweite Blüte erscheint.

WELT SPEKTAKEL MIT MAKEL – LEVEL 2: SPUKWAHNVILLA: BLUME #7

Blume #3

Bevor ihr das erste Haus verlasst, trefft ihr auf eine Tür mit einem Schloss. Ignoriert diese vorerst und öffnet stattdessen die Tür auf der linken Seite des Raumes. In dieser Kammer hält eine Schatztruhe eine weitere Blume für euch bereit.

Blume #4

Springt, nachdem ihr das erste Spukhaus verlassen habt, auf die darauffolgende Plattform. Oben angekommen, findet ihr eine Wolke, welche die Kameraperspektive für euch dreht. Trefft nun schnell alle Maulwürfe, damit ihr an Blume Nr. 4 gelangt.

Blume #5

Habt ihr den ersten Checkpoint erreicht, geht es wieder in eine Gruselvilla. Tretet durch die Tür und schon seht ihr die nächste Blüte. Schnappt sie euch einfach, indem ihr auf die Plattformen springt. Gebt aber acht auf den Geist, der vor der Blume patrouilliert. Sobald ihr in seinen Sichtbereich gelangt, wird er euch nämlich verschlingen.

Blume #6

Nachdem ihr den Raum mit der fünften Blume durchschritten habt, kommt ihr in eine Kammer mit einem Eiercontainer. Daraufhin folgt ein weiterer Raum mit einer Wolke. Aktiviert Letztere mit einem Eierwurf und sammelt alle blauen Münzen ein. Lasst euch dabei aber nicht von dem Geist erwischen.

Blume #7

Die nächste Blume findet ihr, nachdem ihr das zweite Haus verlassen habt. Springt die Plattformen hoch und verschlingt die fliegenden Shy Guys. Ganz oben angelangt, könnt ihr euer Ziel mit einem saftigen Treffer mit einem Ei an euch nehmen.

Blume #8

Springt in dem dritten Spukhaus auf die schwingenden Deckenlampen. Von der linken Lampe aus könnt ihr eine Wolke entdecken und nach einem Treffer gibt sie die letzte Blume her.

Rote Münzen

- Generell solltet ihr alle Pappgeister abwerfen, die plötzlich auftauchen. Geratet außerdem nicht in Panik, wenn euch ein Shy Guy mit einer Sense verfolgt. Sammelt lieber alle Münzen ein, auch wenn ihr dafür mal einen Treffer kassieren müsst.
- Nachdem ihr das erste Haus betreten habt, müsst ihr mit der Deckenlampe ins Obergeschoss fahren. Links befindet sich oben ein kleiner Eingang zu einem weiteren Raum. Stellt euch unter die Lampe, damit eine Wolke auftaucht.
- Habt ihr das erste Haus verlassen, entdeckt ihr direkt danach im Hintergrund ein Geschenk mit einer roten Münze.
- Seid ihr auf dem Dachboden des dritten Hauses angekommen, müsst ihr den dicken Shy Guy auf der rechten Seite abwerfen. Der Sessel verschiebt sich und öffnet euch den Weg zu drei weiteren Sammelobjekten.
- Unterhalb des Ausgangs des dritten Hauses findet ihr eine

WELT SPEKTAKEL MIT MAKEL – LEVEL 3 HOPP-HOPP-GALOPP: BLUME #2

Schatztruhe, die weitere drei roten Münzen beherbergt.

Rückseite
(Zeitlimit: 4:00 Minuten)

- Begebt euch im ersten Haus auf den Dachboden und schießt den Shy Guy auf der rechten Seite ab. In dem nächsten Raum müsst ihr auf das Sofa hüpfen, den Shy Guy verschlucken und schnell herabspringen, damit ihr an den ersten Hund gelangt.
- Im zweiten Haus befindet sich in der Mitte ein Raum mit einem Eiercontainer. Springt auf diesen und klettert mit dem Seil nach oben. Befreit dort den zweiten Welpen aus der Schatztruhe.
- Habt ihr das letzte Haus betreten, tauchen drei Pappfiguren auf, die euch die Sicht auf den Hintergrund versperren. Werft die Figuren ab und holt euch dann das dritte Schnuffelchen.

Welt Spektakel mit Makel – Level 3: Hopp-Hopp-Galopp (Match)

In diesem Match-Level müsst ihr sehr schnell sein: Lediglich 30 Sekunden Zeit habt ihr, um durch so viele rote Ringe wie möglich zu springen. Zudem findet ihr im Level Uhren, die euch einen Zeitbonus verschaffen. Mit einem Sprung durch einen roten Ring erhaltet ihr je 500 Punkte. Sammelt insgesamt 15.000 Punkte, damit ihr die drei Sammelblumen erhaltet. Zwei weitere Blüten sind im Level verteilt.

Blume #1
Im Level müsst ihr mehrmals mit Seilen umherschwingen. Seid ihr am zweiten Seil des Levels angekommen, müsst ihr zum richtigen Zeitpunkt abspringen, um so an die erste Blume zu gelangen.

Blume #2
Mit einem Seil springt ihr in der Mitte des Levels durch einen Ring und landet auf einer orangefarbenen Papierrolle. Hüpft von dieser aus auf den fliegenden Shy Guy und dreht euch dann schnell nach links, um auf einer Plattform mit der zweiten Blume zu landen.

Rote Münzen

- Fast alle roten Münzen sind als normale Münzen getarnt. Startet gegebenenfalls einfach einen weiteren Durchgang und sammelt alle Münzen im Level ein, damit ihr die maximale Anzahl erreicht.
- Sobald ihr das erste Mal über die Trampoline gesprungen seid, folgen zwei hohe Plattformen. Im Hintergrund befindet sich ein Geschenk mit einer Münze.
- Kurz gegen Ende verwendet ihr drei violette Trampoline, um weiter nach oben zu gelangen und so ein Seil zu erreichen. Schwingt mit dem Seil ganz nach links und springt dann ab, um euch drei weitere rote Münzen zu schnappen.

Rückseite
(Zeitlimit: 2:00 Minuten)

- Direkt zu Beginn stoßt ihr auf drei Seile. Springt von dem einen zum nächsten und klettert am letzten Seil nach oben. Dort wartet der erste Vierbeiner auf euch.
- Sobald ihr zum ersten Mal auf drei Ballons mit Herzen trefft, seht ihr schon den zweiten Hund. Bevor ihr ihn erreichen könnt, springt er auf eine höhere Plattform. Werft von unten ein Ei auf ihn und er schließt sich euch an.
- Nach dem zweiten Ballon mit Herzen folgen zwei Seile und fünf Plattformen. Am Ende seht ihr im Hintergrund eine Tribüne mit Papp-Shy-Guys. Werft diese ab, damit ihr so an den letzten Mini-Schnuffel rankommt.

Welt Heißkalt-Inseln – Level 1: Bomben Ahoi

Blume #1
Die erste Blume findet ihr in der Nähe der ersten Krabbe im Level. Springt auf die Palme über dem Krustentier, hüpft links auf eine weitere Plattform und holt euch so die Blume.

Blume #2
Während der ersten Schiffsfahrt müsst ihr mit Yoshis Stampfattacke die Kanone bedienen. Während ihr an einer Insel vorbeifahrt, könnt ihr die zweite Blume in den Händen von Shy Guys entdecken. Feuert eine Kanonenkugel auf sie und nehmt so die Blüte an euch.

Blume #3
Nach der ersten Schiffsfahrt trefft ihr auf einen Eiercontainer und eine Krabbe. Lockt sie aus ihrem Versteck und erledigt sie mit Yoshis Stampfattacke. Ohne Probleme könnt ihr nun die dritte Blume in den Besitz nehmen.

Blume #4
In der Mitte des Levels betretet ihr eine Höhle. Weicht den ersten Affen aus und werft danach die Boxen an der Decke mit Eiern ab. Es fällt eine Sprungfeder hinab, mit der ihr zum nächsten Sammelobjekt vorstoßt.

Blume #5
Eine weitere Blume gibt es kurz vor dem Ende der Höhle. Hier warten drei Affen und mehrere Kisten auf euch. Zerstört die Kisten unterhalb des dritten Äffchens und eine Wolke taucht auf.

Blume #6
Nach dem Verlassen der Höhle wartet eine Wolke mit Herzen auf euch. Ein Stück weiter rechts hängt ein Affe an einem Seil über zwei Kisten. Schießt den Primaten ab und gebt der Kiste mit eurer Stampfattacke Saures, um diese zu beseitigen. Lockt nun die drei Krabben aus ihrem Tunnel und nutzt erneut Yoshis Stampffähigkeit. Folgt dem Gang zur Blume Nr. 6.

Blume #7
Am Ende der zweiten Schiffsfahrt trefft ihr auf ein großes Schiff mit vielen Shy Guys. Zerstört den Kahn mit genügend Feuerkraft und schnappt euch so die letzte Blume des Levels.

Rote Münzen

- Schießt während der Schifffahrten auf alle Shy Guys, um den Großteil der roten Münzen zu erhalten. Zerstört ebenso alle Kisten mit Yoshis Stampfattacke, um weitere rote Taler einzusacken.
- Bei der sechsten Blume steht im Hintergrund ein Geschenk mit einer Münze.
- Sobald ihr das zweite Schiff erreicht, folgt ihr dem Weg weiter nach rechts und werft alle drei Wolken ab, um weitere rote Münzen an euch zu nehmen.

Rückseite
(Zeitlimit: 3:30 Minuten)

- Knapp vor dem Ende der ersten Schiffsfahrt taucht ein Kahn mit dem ersten Tier auf. Nutzt die große Kanone, um das Schiff unter Beschuss zu nehmen und so das erste Schnuffelchen zu erreichen.
- Seid ihr in der Höhle angekommen, trefft ihr auf drei Affen an Seilen. Über dem Primaten in der Mitte befindet sich der zweite Mini-Schnuffel und

WELT HEISSKALT-INSELN – LEVEL 1:
BOMBEN AHOI: BLUME #4

WELT HEISSKALT-INSELN – LEVEL 2:
SCHLITTERPARTY-INSELN: BLUME #2

nach einem gezielten Eierwurf wird er euch folgen.

- Während der Fahrt mit dem zweiten Schiff seht ihr bereits im Hintergrund den dritten Welpen neben mehreren Shy Guys laufen. Statt aber auf eure Kanone zu vertrauen, solltet ihr einfach ein gezieltes Ei auf den Vierbeiner werfen.

Welt Heißkalt-Inseln – Level 2: Schlitterparty-Insel

Blume #1

In der ersten Höhle rutscht ihr kurz vor dem Ausgang in den Vordergrund. Nehmt nun den Weg nach links, wo ihr eine Blume unter einer Folie erkennt. Eine Stampfattacke von Yoshi später fällt die Blume ins Wasser und ein Stück weiter links fischt sie ein Affe heraus.

Blume #2

Auf der Eisschorle bei dem zweiten Eisbären findet ihr ein kleines Iglo mit der zweiten Blüte vor. Stellt euch auf die rechte Seite der Schorle und lasst so den Bären in eure Richtung rutschen. Um in das Iglo zu kommen, springt ihr nun einfach über ihn hinweg und betretet das Iglo.

Blume #3

Am Ende der Fahrt mit der Kugel erreicht ihr einen Wal. Schmeißt ein Ei an die Krabbe am Maul des Wals, woraufhin er seinen Mund öffnet und ihr durchgehen könnt, um euch so die dritte Blume zu schnappen.

Blume #4

Werft, sobald ihr auf die Eier spuckende Pflanze trefft, die Wolke ab. Die Kameraperspektive dreht sich und ihr erhaltet einen Blick auf mehrere Pinguine mit blauen Münzen. Letztere schnappt ihr euch mit ein paar gezielten Eierwürfen.

Blume #5

Im letzten Drittel des Levels müsst ihr eine kleine Rutschpartie überstehen. Am Ende der Rutsche wartet eine Wolke auf euch, die nach dem Abwurf blaue Münzen erscheinen lässt. Sammelt diese schnell ein und nehmt so auch die letzte Blüte in euren Besitz.

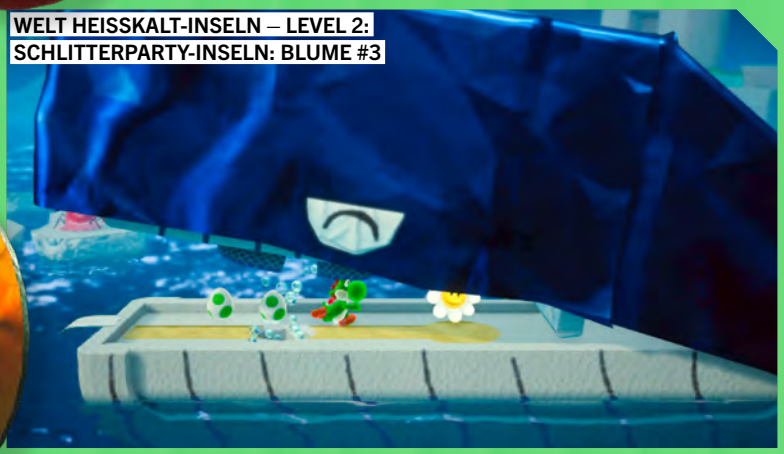
Rote Münzen

- Viele Münzen könnt ihr einsacken, während ihr auf der Kugel reitet. Lasst euch durch Wasserfontänen nach oben katapultieren und schnappt euch die Sammelobjekte.
- Nutzt in der ersten Höhle den großen Eiszapfen, um links oben die Plattform zu erreichen. Dort warten drei rote Münzen auf euch.
- Im hinteren Teil des Levels kommt ihr bei zwei Seehunden mit Eiszapfen als Stoßzähnen an. Springt über deren Schnauze nach links und holt euch dort vier weitere Münzen.
- Stellt euch auf den zweiten Seehund im Level und werft das Geschenk im Hintergrund ab, um so eine weitere rote Münze einzusacken.

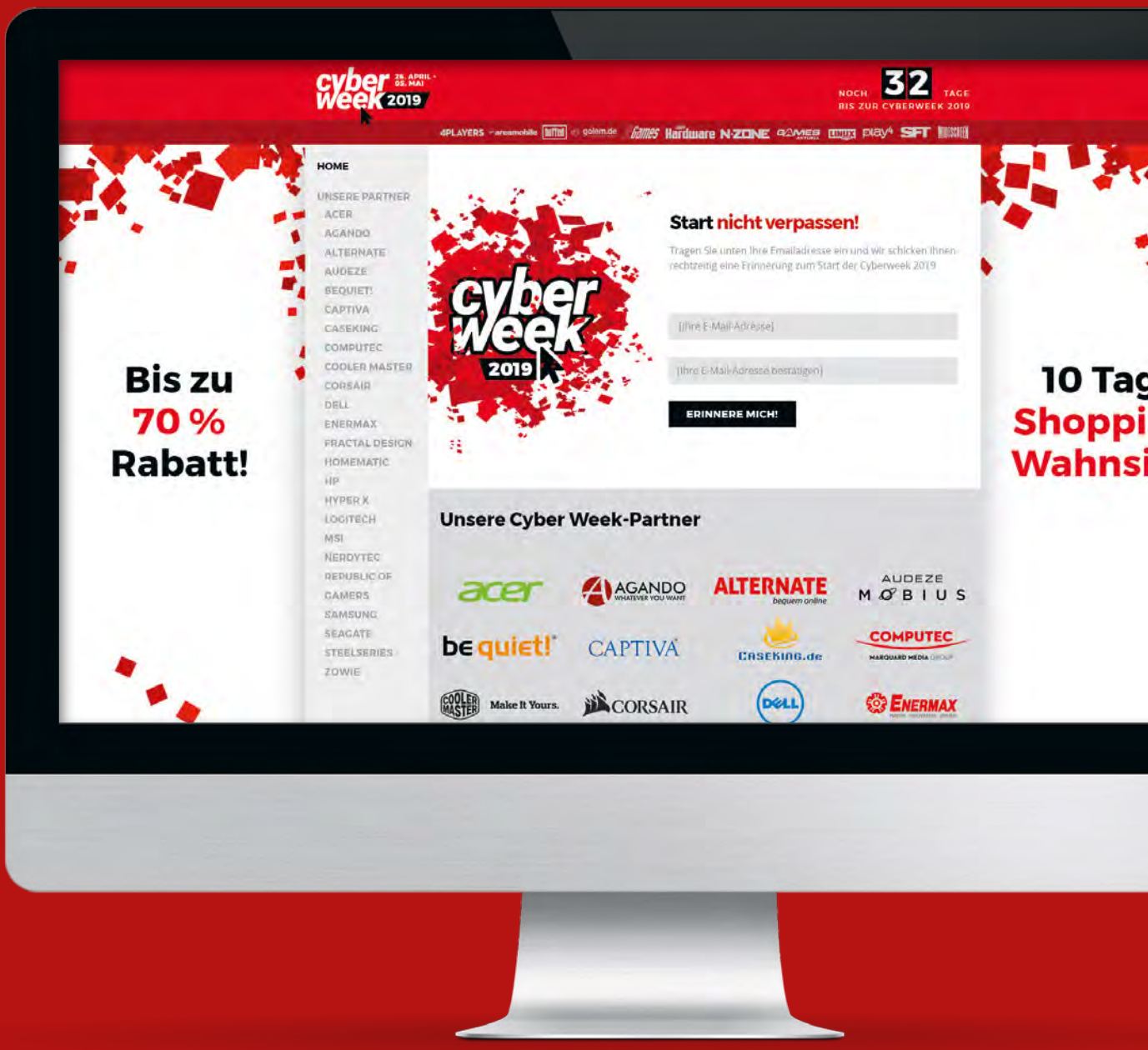
Rückseite
(Zeitlimit: 3:30 Minuten)

- Beim ersten Eiercontainer tollt der erste Welpe im Hintergrund herum. Wie praktisch, dass ihr hier Eier erhaltet, denn mit diesen könnt ihr den Hund zu euch holen.
- Mit der Kugel rollt ihr über das Wasser, bis ihr bei den Wasserfontänen ankommt. Dort ist im Hintergrund das zweite Schnuffelchen zu sehen und durch einen Treffer mit einem Ei schließt er sich euch an.
- Nachdem ihr durch eine Rampe in den Vordergrund getreten seid, kommt ihr bei einer Höhle an. Im Inneren fallen mehrere Eiszapfen auf euch. Der letzte Hund befindet sich an dem zweiten großen Zapfen.

Jan Dangschat



WELT HEISSKALT-INSELN – LEVEL 2:
SCHLITTERPARTY-INSELN: BLUME #3



Shopping-Wahnsinn: bis zu 70 % Rabatt sichern!

Start nicht verpassen! Jetzt registrieren unter www.cyberweek.deals!

26. April
bis **5. Mai**
2019

Und so funktioniert es ...

Computec Media veranstaltet im Zeitraum vom 26. April bis zum 05. Mai 2019 zum zweiten Mal die Cyber Week – zehn Tage Shopping-Wahnsinn. Dabei gibt es bei unseren teilnehmenden Partnern

- unzählige tolle Angebote
- exklusive Rabatte
- einmalige Zusatzleistungen.

Eine umfassende Übersicht aller teilnehmenden Partner und deren Rabattangeboten (sofern diese schon feststehen) ist auf den folgenden Seiten zu finden.

Alle Angebote werden ab 26. April 2019 auf unserer offiziellen Aktions-Website www.cyberweek.deals aufgelistet. Schon jetzt können sich Schnäppchenjäger auf der Webseite für einen Newsletter eintragen, um rechtzeitig zum Start der Cyber Week informiert zu werden. Alle Angebote gelten nur, solange der Vorrat reicht, und Top-Deals können schnell vergriffen sein.

Wir wünschen viel Spaß mit den zahlreichen tollen Angeboten und viel Erfolg beim Schnäppchen-Shopping!

Alle Cyber Week -

acer

bis zu €400,-

Acer Notebooks und PCs vereinen Leistung, Zuverlässigkeit und Effektivität in einem Gerät – egal ob mobil oder stationär. Nutzen Sie die Cyber Week und sparen Sie bis zu 400 € auf ausgewählte Modelle!

AGANDO
WHATEVER YOU WANT

Wenn nicht jetzt, wann dann? Jetzt zuschlagen bei der Cyber Week! Sichere dir schnell deinen perfekt abgestimmten AGANDO-PC zum Traumpreis. Wir freuen uns auf deinen Besuch unter www.agando-shop.de.

ALTERNATE
bequem online

bis zu 20 %

Als eines der zehn größten E-Commerce-Unternehmen Deutschlands gehört ALTERNATE zu den führenden Onlineshops. Während der Cyber Week erwarten Sie Angebote aus den Bereichen Hardware, Gaming & Peripherie.

AUDEZE
MOBIUS

bis zu 20 %

Audeze Mobius ist mehr als ein Kopfhörer, Audeze Mobius ist ein Erlebnis! Der erste USB- und Bluetooth-Premium-Kopfhörer von Audeze, welcher speziell für Gamer entwickelt wurde. Mobius nutzt die preisgekrönten Planar-Treiber von Audeze, um mit integriertem 3D-Sound und Headtracking in hitzigen Multiplayer-Gefechten den kleinen, aber entscheidenden Vorteil zu hören!

be quiet!®

bis zu 20 %

So leise und doch so effizient: PC-Komponenten von be quiet! bieten herausragende Features und Qualität. Ausgewählte Lüfter, CPU-Kühler, Netzteile & Gehäuse gibt es zudem aktuell bis zu 20 % günstiger!

CAPTIVA®

bis zu 25 %

CAPTIVA – Dein Deal, ganz gleich ob PC oder Notebook! Erlebe die Cyber Week mit CAPTIVAs High Quality Power und der schärfsten Hardware namhafter Hersteller. Hol dir deinen Deal, bevor es ein anderer tut.

CASEKING.de

bis zu 50 %

Caseking – Das ist der Online-Shop für alle Computer-Freaks, PC-Gamer und Anwender, die mehr wollen als nur Standardware. Wer auf der Suche nach Hardware-Komponenten, Wasserkühlungs-Parts, Modding-Artikeln, Gehäusezubehör oder sogar kompletten Fertigsystemen ist, ist bei Caseking genau richtig. Euch erwarten exklusive Rabatte.

COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

bis zu 70 %

Hol dir das dreifach gute PC-Games-Schnupperangebot: Je eine aktuelle Digi-Ausgabe von PC Games Extended, PC Games Hardware und PC Games MMORE zum fantastischen Paket-Sparpreis. Nur während der Cyber Week im Computec-Online-Shop!

COOLER MASTER
Make It Yours.

bis zu 20 %

Make It Yours – Individualität & Flexibilität werden bei Cooler Master großgeschrieben. Starte jetzt dein PC-Projekt und spare nur für kurze Zeit 20 % auf das gesamte Cooler Master-Sortiment.

CORSAIR

bis zu 30 %

Ob Headset, Maus(-pad) oder Tastatur: Mit CORSAIR erleben Sie ein vollkommen neues Spielerlebnis. Sparen Sie dank der Cyber Week bis zu 30 % und genießen Sie die Vorteile von CORSAIR Gaming-Produkten.

DELL

Dell ermöglicht es Communitys, Menschen & Kunden weltweit, ihre Ideen mit Technologie zu verwirklichen. Ganz egal ob bei PCs, Notebooks oder Monitoren, bei Dell steht stets der Nutzer im Fokus.

ENERMAX
POWER. INNOVATION. DESIGN.

bis zu 30 %

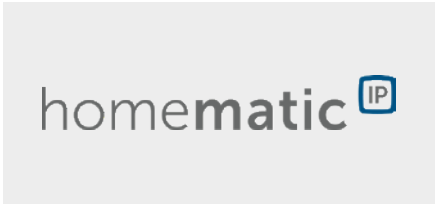
Netzteile & CPU-Kühler sind essenzielle Bestandteile eines jeden PCs. Setzen Sie dabei auf die bewährte Qualität von Enermax. Dank der Cyber Week sparen Sie aktuell bis zu 30 % auf ausgewählte Modelle.

Cyber Week 2019 von 26. April bis 5. Mai 2019.

Partner

bis zu **15 %**

Minimalistisches Scandinavian Design, innovative Lösungen und makellose Qualität – das zeichnet Fractal Design aus. Sparen Sie jetzt bis zu 15 % beim Kauf ausgewählter Fractal Design Produkte.



Smartes Wohnen, das begeistert – das ist Homematic IP. Sie möchten Ihr Zuhause einfach, intelligent und effizient vernetzen? Dann nutzen Sie jetzt unsere Starter-Set-Preisvorteile zur Cyber Week.

bis zu **€200,-**

Gaming auf dem nächsten Level bescheren Ihnen Notebooks und Desktop-PCs von OMEN by HP und der HP Pavilion Gaming Serie. Profitieren Sie von den Angeboten zur Cyber Week und sparen Sie bis zu 200 €.

Kingston ist der weltweit größte unabhängige Hersteller von Speicherprodukten und entwickelt sich ständig weiter, beispielsweise mit der Gaming-Brand HyperX. Entdecken Sie jetzt Angebote von Kingston & HyperX!

Eingeschworen auf Innovation und Qualität, entwickelt Logitech Peripheriegeräte, die dem Menschen helfen sollen, einen leichteren Zugang zur digitalen Welt zu finden. Jetzt umsteigen auf Logitech!

Erwecke mit MSI den Drachen in deinem System. Hardware, Notebooks & PC-Systeme von MSI sind optimiert für die Bedürfnisse von Spielern. Profitiere zur Cyber Week jetzt von Vorteilspreisen.

bis zu **20 %**

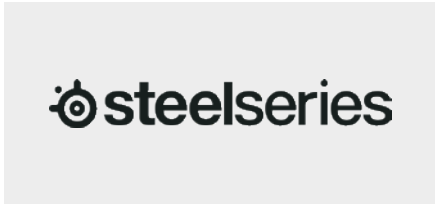
nerdytec erlaubt mit den Couchmaster® Produkten die bequeme PC/Laptop-Nutzung vom Sofa oder Bett aus und sorgt für maximalen Komfort beim Arbeiten oder Spielen.

ASUS ROG – das steht für Hardware, Notebooks, PCs, Monitore, Netzwerktechnik & Eingabegeräte auf höchstem Niveau, konzipiert von Gamern für Gamer. Profitieren Sie jetzt von Angeboten zur Cyber Week!

Innovative, hochauflösende Samsung Monitore – exzellent für Arbeit & Gaming. Entdecken Sie die neuen Samsung Monitor-Highlights zu unserer Cyber Week!

bis zu **10 %**

Seagate ist Marktführer im Bereich HDDs und entwickelt fortwährend innovative Produkte für Kunden & Unternehmen. Sparen Sie jetzt und sichern Sie sich bis zu 10 % Rabatt auf IronWolf NAS-Festplatten.



Auf der Suche nach High-End-Peripherie? Dann schauen Sie bei SteelSeries vorbei. Edle Materialien, innovatives Design und neueste Technologien vereint in einem Produkt: Das ist SteelSeries.

ZOWIE Monitore & Mäuse stehen für höchste Qualität im Bereich eSports und sichern eine einwandfreie Ingame-Erfahrung. Entdecken Sie jetzt professionelles eSports Equipment von ZOWIE.

Start nicht verpassen! Jetzt registrieren unter www.cyberweek.deals!

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

GOOGLE STADIA: DIE ZUKUNFT?

Diesmal wagen wir in dieser Kolumne einmal einen kleinen Blick über den Tellerrand: Google Stadia soll noch dieses Jahr loslegen. Ist Streaming die Zukunft des Gamings?

Wenn Google einen Business-Bereich für sich zu erschließen versucht, können mehrere Dinge passieren: Entweder wird ein Haufen (beim wertvollsten Unternehmen der Welt aber reichlich vorhandenes) Geld verbrannt und ambitionierte Projekte werden nach einer gewissen Zeit wieder eingestellt. Oder ein neues Google-Produkt revolutioniert den Markt, in den es eindringt, von Grund auf, nachhaltig und wird zum riesigen Erfolg. Beispiele gibt es genug, genannt seien hier einfach mal Internetbrowser (Google Chrome), Internetvideos (YouTube), Internet-Werbung (Adsense) und natürlich Suchmaschinen (Google) – immerhin war Google seinerzeit nicht die erste Internet-Suchmaschine auf dem noch jungen Markt.

Vielversprechend, aber problematisch

Nun also hat das US-amerikanische Großunternehmen einen neuen Geschäftszweig für sich ausfindig gemacht: Gaming beziehungsweise Game-Streaming. Mit Stadia soll das besser funktionieren als bisher und Gaming damit in ein neues Zeitalter übergehen. Geht es nach Google, genügt in Zukunft die Kombination aus Eingabegerät, Bildschirm und flotter Internetverbindung, um immer und überall die neuesten Games zu zocken, auch auf schwacher Hardware. Denn: Die Rechenleistung kommt bei Stadia von Googles eigenen, weltweit zahlreich vorhandenen Rechenzentren. Das klingt erst einmal vielversprechend und spannend, birgt aber auch gewisse Gefahren beziehungsweise Problematiken. Was, wenn meine Internetverbindung nicht zuverlässig ist? Was ist mit der Eingabe-Verzögerung, vor allem bei Online-Shootern? Und ist damit der Gebrauchtspielemarkt endgültig dem Tode geweiht? Schreibt mir eure Meinung zum Thema sehr gerne per E-Mail an johannes.gehrling@computec.de. Ich bin gespannt! **Euer Johannes**

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIE

GEWINNSPIEL: THE LEGEND OF ZELDA – ENCYCLOPEDIA

Gewinnt bei uns dreimal das brandneue *Zelda*-Nachschlagewerk von Tokypop!

Zelda-Fans, alle, die es werden wollen, und natürlich auch alle anderen aufgepasst: Wir haben mal wieder ein tolles Gewinnspiel-Schmankerl für euch am Start! In freundlicher Kooperation mit Tokypop verlosen wir dreimal die brandneue *The Legend of Zelda – Encyclopedia*! Auf 320 Seiten erwartet euch mit dem Abschluss der Trilogie (nach *Hyrule Historia* 2013 und *Art & Artifacts* 2017) jede Menge interessantes *Zelda*-Hintergrundwissen. Dabei geht es um alles, was die Spielwelten von *Zelda*-Games so interessant macht, von Items, Monstern und Charakteren bis hin zu Hintergrundinformationen, den Welten und Skizzen. Mit diesem Nachschlagewerk seid ihr bestens informiert!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, schreibt ihr einfach nur eine **E-Mail mit dem Betreff „Zelda-Gewinnspiel“** an johannes.gehrling@computec.de und schon befindet ihr euch im Lostopf und habt die Chance, eines von drei *The Legend of Zelda – Encyclopedia* zu gewinnen! Schreibt bitte auch gleich eure Adresse mit in die E-Mail, damit wir den Versand so schnell wie möglich abwickeln können und ihr eure Preise möglichst bald in Händen halten könnt. Bis einschließlich **28. April 2019** habt ihr Zeit, um teilzunehmen. Wir wünschen viel Glück und bedanken uns bei Tokypop für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

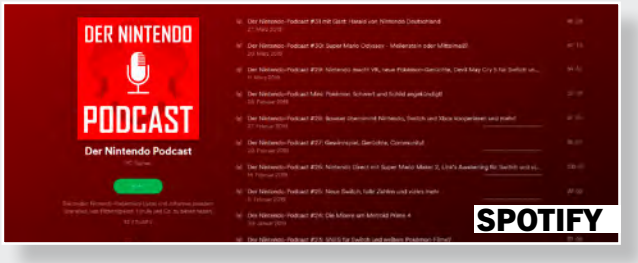
Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt werden kann.

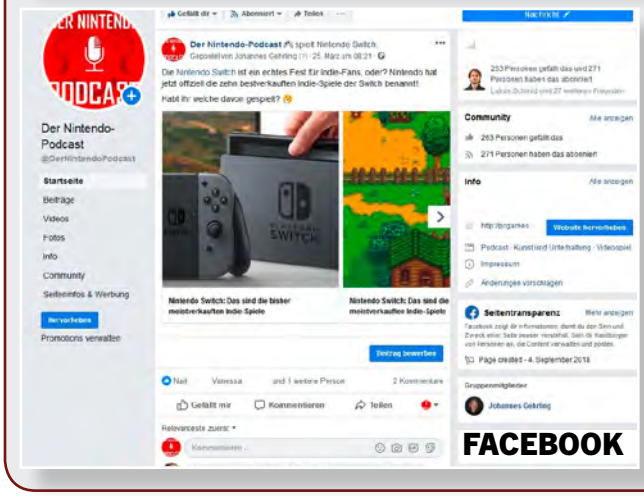
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Die aktuellsten Nintendo-Themen, neueste Games für Switch, coole Gewinnspiele und interessante Gäste? Gibt es alles hier und noch viel mehr!

Der *Nintendo-Podcast* ist jede Woche für euch da, mit einer neuen Folge zu den stets brandaktuellsten Themen der Nintendo-Welt und den neuesten Games für Switch und Co. – oder bei Lukas und Johannes dreht sich alles um ein bestimmtes Thema oder Spiel oder um einen besonderen Gast. Im vergangenen Monat war gleich mehreres der Fall, denn während in Folge 29 alles um *Nintendo Labo VR*, neue Inhalte für *Super Smash Bros. Ultimate* und noch mehr zeitaktuelle Themen ging, folgte mit Episode 30 eine weitere Themenfolge. Dabei ging es diesmal um den Switch-Hit *Super Mario Odyssey*, den es zugleich auch dreimal zu gewinnen gab! In der 31. Ausgabe war dann mit Harald Ebert von Nintendo Deutschland nicht nur ein PR-Consultant von Big N, sondern zugleich auch ein Branchen-Urgestein der Videospiele-Welt zu Gast. Danach ging es weiter mit einer Episode zu den aktuellsten Nintendo-Themen und neuen Switch-Games. Wie immer also abwechslungsreich!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann erscheinen neue Folgen?**
  - In der Regel eine Folge pro Woche, meistens am Mittwoch
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!

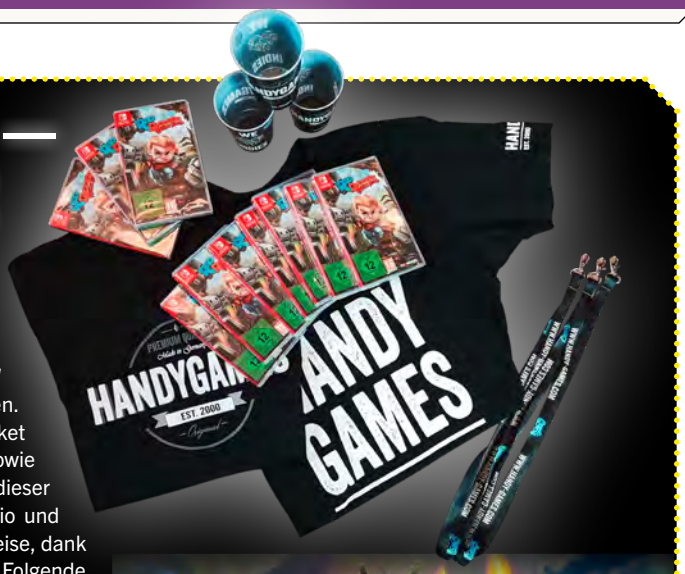
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - iTunes, Spotify, Google Podcasts, YouTube, Pocket Casts, TuneIn, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere Plattformen

- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de

- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #10 (Steve von Pixel Maniacs) und Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo Deutschland)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #7 (*Super Mario 64*), Folge #8 (*The Legend of Zelda: Ocarina of Time*), Folge #12 (*Metroid Prime*), Folge #20 (*Banjo-Kazooie*)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (*Super Mario Odyssey*)

- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, in unregelmäßigen Abständen gibt es Gewinnspiele!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

RAD RODGERS – DIE GEWINNER



Zehn glückliche Gewinner und Gewinnerinnen dürfen sich über tolle Preise freuen!

In der letzten N-ZONE-Ausgabe 04/2019 boten wir euch die Gelegenheit, bei einem tollen Gewinnspiel zehnmal *Rad Rodgers Radical Edition* für die Nintendo Switch zu gewinnen. Dreimal gab es sogar noch ein spezielles HandyGames-Paket dazu, bestehend aus einem T-Shirt, einem Schlüsselband sowie einem „We love Indies"-Trinkbecher. Wir bedanken uns an dieser Stelle noch einmal herzlich bei dem deutschen Entwicklerstudio und Publisher HandyGames für die freundliche Bereitstellung der Preise, dank derer dieses Gewinnspiel überhaupt erst ermöglicht wurde! Folgende N-ZONE-Leser und -Leserinnen haben gewonnen und dürften ihre Preise mittlerweile bereits erhalten haben:
Rebecca W. aus Mainz, **Georgina G. aus Leonding**, **Joe K. aus Köln**, **Loreen H. aus Bremen**, **Madlen B. aus Obergurig**, **Nicolas K. aus Wien**, **Mike B. aus München**, **Pascal E. aus Senden**, **Frank R. aus Bahretal** und **Kai R. aus Ludwigshafen**.

Wir wünschen allen Gewinnern jede Menge Spaß mit ihren Preisen und bedanken uns ebenso herzlich bei sämtlichen Teilnehmern! Auch in dieser Ausgabe findet ihr wieder ein tolles Gewinnspiel, blättert dazu einfach auf die erste Seite der Community-Rubrik.

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Danke für eure Werke und Glückwunsch zum Gewinn, Jakob! Das nächste Thema: Nintendo-Band – passend zum Crossover zwischen *The Legend of Zelda* und *Crypt of the Necrodancer*! Welches Instrument wohl welcher Nintendo-Held spielt? Es muss sich nicht zwangsläufig um Link handeln. Zu gewinnen gibt es ein Speed Duel Starter Deck von Yu-Gi-Oh! in der Edition Destiny Masters. Einsendeschluss ist schon der 28. April, Fotos eurer Werke schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg.

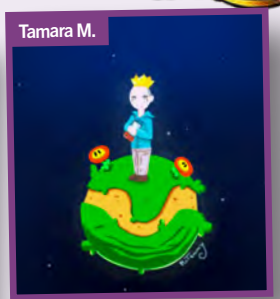
Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

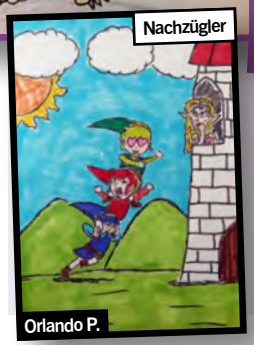
Jannick H.

Bianca B.

GEWONNEN!

Jakob G.


Tamara M.


Nachzügler
Orlando P.

Dexter S.

Elvis K.

Josephine R.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Lediglich 16 korrekte Einsendungen haben wir diesmal zum N-ZONE-Cover-Raten erhalten, bei 17 Teilnehmern insgesamt. An dieser Stelle ein kleiner Blick hinter die Redaktionskulissen: Normalerweise erhalten wir zum Cover-Raten ausschließlich korrekte Einsendungen. Vermutlich, weil nur diejenigen Leser und Leserinnen teilnehmen, die sich ihrer Sache auch ganz sicher sind. War es letztes Mal also besonders schwer? Vermutlich. Warum? Nun, Lukas hat das Cover-Raten in diesem Fall gestaltet, normalerweise kümmert sich Johannes immer darum, wie um alle Community-Seiten in der N-ZONE. Und nicht zu vergessen: Wir haben nach *Kwirk* für den Game Boy gesucht! **Thomas W.** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Thomas** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Maximilian F., Marco M., Torben A., Norman W., Alex G., Cliff S., Sascha V., Elvis A., Oliver K., Dexter S., Marcel H., Lutz A., Stefan S., Amir-Oliver T. und Patrick K.**

Diesmal leichter? Welches Spiel ist das hier?

Schickt uns eure Antwort bis zum **28. April 2019** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass sein Name abgedruckt wird.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 04/2019 ALLES SCHIEF

Diesen Monat wird die Ehre der Bockmist-Mütze Redaktionsleiter Vik zuteil. Glückwunsch!

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Diesmal habt ihr uns spürbar mehr kleine Fehler mitgeteilt als sonst, daher starten wir sofort durch und reden nicht lange um den heißen Brei herum: Auf Seite 8 beim N-ZONE-Steckbrief #43 wird Ludwig von Koopa fälschlicherweise als Ludwig „van" Koopa betitelt. Das ist natürlich Quatsch, denn Ludwig ist nicht spontan zum Niederländer geworden, was Bo sowie Stephan R. aufgefallen ist. Vielen Dank für den Hinweis!

• Auf Seite 19 sind beim Artikel „Mario-Party: Der Minispiel-König wird 20 Jahre alt" die Cover von *Mario Party Advance* und *Mario Party 6* vertauscht, was gleich neun (!) Lesern aufgefallen ist! Herzlichen Dank an Andi Hammerl, Werner L., Sascha V., Christian B., Matthias A., Frank F., Julien R., Stephan R. sowie Gernot L. für eure unentwegte Aufmerksamkeit!

• Bei der Vorschau zu *Super Mario Maker 2* auf Seite 26 fehlt in der dritten Fließtext-Spalte ein Buchstabe, dort ist von „sinvoll" statt „sinnvoll" die Rede. Danke an Christian B. für diesen sinnvollen (!) Hinweis.

• Nächster Tatort: Seite 29, Vorschau zu *Link's Awakening*, hier fehlt ebenfalls ein Buchstabe. „klasisches" statt „klassisches" Gameplay wird beschrieben; ein klassischer Flüchtigkeitsfehler! Danke an Andi Hammerl sowie Christian B.!

• Vorschau zu *Yoshi's Crafted World* auf Seite 32: In der dritten Fließtext-Spalte steht „Kornkorken" statt „Kronkorken". Das ergibt zwar immer noch Sinn, gemeint war aber Letzteres. Danke an Frank F.!

• Die N-ZONE-Zeitreise auf Seite 80 in der Rubrik Retro weist einen Bildertausch auf. Beim Screenshot zu *Pokémon Feuerrot & Blattgrün* handelt es sich fälschlicherweise nämlich um ein Bild aus *Pokémon Rubin & Saphir*. Dankeschön an Pascal E. und Stephan R. für den freundlichen Hinweis auf diesen Fehler!

• Auch bei den Leserbriefen in der Community-Rubrik hat sich ein Fehler eingeschlichen, genau genommen auf Seite 94. Bei der Bildunterschrift zu der Zeichnung von Alex Lé schreibt der für diese Rubrik zuständige Johannes nämlich von einer „alterrnativen" statt richtig einer „alternativen" Entwicklungsstufe. Andi Hammerl sowie Stephan R. ist dieser Vertipper aufgefallen, vielen Dank!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!
Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unsere liebe Stammleserin (und Abonnentin, wie sie selbst schreibt) Anett berichtet in ihrem Beitrag von der Nintendo-mäßigen Umgestaltung ihrer Wohnung mit Kind und Kegel. Der Sohn hat nun ein eigenes Zimmer, natürlich im kompletten Nintendo-Look, und die beeindruckende Pin-Sammlung hat auch ihren Platz gefunden.

NINDEKORATION

Hallo liebes N-ZONE-Team!

Hier meldet sich seit Langem mal wieder eure Stammleserin und Abonnentin Anett. Da mein Sohn (eineinhalb Jahre alt) endlich sein eigenes Zimmer in unserer Maisonette-Wohnung bekommen hat, sind wir zum Nächtigen hoch ins Zockerzimmer gezogen. Bei dieser Gelegenheit haben wir gleich mal die Chance genutzt und es ein wenig umgestaltet sowie ein paar neue Möbel dafür gekauft. Auf meinen Fotos seht ihr, wie es geworden ist. Aus Platzgründen musste ich nun meine ganzen Amiibo-Figuren auspacken und die Originalverpackungen wegschmeißen, was mir echt schwer fiel, aber in der Vitrine sehen die einzelnen Figuren auch recht schön aus. Für das Zimmer meines Sohnes darf es natürlich auch ein wenig neue Deko sein, natürlich im Nintendo- beziehungsweise *Super Mario*-Stil. Was sagt ihr dazu?

Außerdem möchte ich euch mal einen speziellen Teil meiner Sammlung zeigen, nämlich meine Videogame-Pin-Sammlung, auf die ich super stolz bin. Endlich habe ich für all meine Pins eine perfekte, kleine Pinnwand gefunden. Ich denke, diese Sammlung ist doch recht einzigartig und nicht überall zu finden. Momentan besitze ich 56 Pins, die meisten sind von Nintendo. Diese Sammlung entstand in ungefähr fünf Jahren und die meisten Pins habe ich über Ebay gekauft, einige jedoch bekam ich auch bei verschiedenen Nintendo-Touren in Leipzig, Hamburg und an der Ostsee.

Seit letztem Dezember bin ich nun auch endlich stolze Besitzerin einer Switch; ja, fast zwei Jahre nach Release, aber mit Kind hat man natürlich auch andere Prioritäten. Ich bin extrem begeistert von Nintendos Hybrid-Konsole und freue mich riesig für Nintendo, für den großen Erfolg der Konsole und finde es klasse, wie viele tolle Spiele die Switch nach nur rund zwei Jahren inzwischen zur Auswahl hat. Euer Heft widmet sich natürlich den vielen guten Spielen! Das N-ZONE-Awards-Special der Ausgabe 02/2019 gefiel mir übrigens sehr gut. Ich freue mich auf jede Ausgabe! Macht weiter so! Liebe Grüße aus Hamburg,

Anett

N-ZONE: Hallo liebe Anett! Was wir dazu sagen? Nun, zuerst einmal danken wir dir herzlich für deinen interessanten Beitrag sowie die tollen Bilder, die du uns hast zukommen lassen. Wir hoffen, du freust dich darüber, dei-

nen Brief und die Schnappschüsse an dieser Stelle der N-ZONE abgedruckt bewundern zu können. Deine Nintendo-Sammlung ist sehr beeindruckend und definitiv nicht von schlechten Eltern, Respekt! Gleiches gilt für deine Pin-Sammlung, so etwas sieht man nicht alle Tage, wie du schon selbst sehr richtig feststellst. Dass du so viel Spaß mit der Switch hast, freut uns natürlich ebenso. Es ist verständlich, dass man als Elternteil nicht gleich zum Release-Tag in der Schlange steht, um die neuste Konsole abzustauben. Umso schöner ist es dafür, dass du jetzt direkt mit so einer gigantischen Auswahl an genialen Spielen in dein Leben als Switch-Zockerin starten kannst, oder? Wir wünschen auf jeden Fall jede Menge Spaß und freuen uns, dich auch weiterhin als Leserin unseres Magazins begrüßen zu dürfen. Und natürlich machen wir weiter so, versprochen! :-)

CHEATING

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Dank des immer wieder gelungenen Heftes hört ihr es ja regelmäßig, darum will ich es kurz machen: Euer Magazin ist absolut spitze! Diesmal sende ich euch einen etwas anderen Artikel aus dem Leben eines Cheaters. Ich befasse mich selbst schon seit vielen Jahren mit diesem Thema und habe auch beruflich viel mit Cheat-Modulen zu tun. Aber nun erst mal viel Spaß mit den folgenden Zeilen.

Cheating in *Pokémon* beispielsweise hat sich schon vor vielen Jahren etabliert und wird heutzutage stillschweigend toleriert – zumindest, was die Hauptreihe der Spiele betrifft. Seit 2016 jedoch *Pokémon Go* auf die Smartphone-Welt losgelassen wurde, tauchte das Thema wieder verstärkt in Foren und sozialen Netzwerken auf. Wer *Pokémon* länger spielt, stößt zwangsläufig irgendwann auf das Thema Cheating. Doch was steckt eigentlich dahinter? Rückblick, Herbst 1999, die halbe Welt ist seit dem Release der Game-Boy-Spiele *Pokémon Rot und Blau* im *Pokémon*-Fieber und jeder Trainer ist auf der Suche nach dem legendären Pokémon Mew. Dabei tauchen unzählige, zum Teil absolut obskure und aufwendige Methoden im Internet oder in Zeitschriften auf, welche angeblich zu diesem seltenen Pokémon führen könnten. Heute wissen wir, dass es tatsächlich einen offiziellen Weg beziehungweise Glitch gibt, um an Mew zu gelangen. Damals jedoch probierten wir wochenlang die unterschiedlichsten Anleitungen aus. Ganz gleich, ob wir unser Bisasam am Anfang des Spiels „MeW“ nannten, zwölf Quapsel fingen, um sie anschließend in einer bestimmten Reihenfolge wieder freizulassen, oder Pikachu zehnmal hin und her tauschten, um ihm dann einen Wasserstein geben zu können. Ganz zu schweigen von der legendären Laster-Geschichte … Mew wollte einfach nicht auftauchen. Noch verrückter wurde es, als wir eigene Theorien entwickelten und ausprobierten. Allen voran war da die Idee, man müsse alle 150 Pokémon in exakt der Reihenfolge ihrer Nummern in der Ruhmeshalle registrieren. Wochen später waren wir dann zumindest schlauer, dass auch dies kompletter Irrsinn war. Guter Rat war also teuer und so investierten wir stolze 60 DM in einen Xploder oder auch Schummelmodul genannt. Wir wurden nicht enttäuscht, als Mew endlich im hohen Gras auftauchte. Auch wenn wir uns nun beliebig viele Mews cheaten konnten, kämpften wir gegen dieses erste Mew so, als würde es nie wieder eines geben. Aber Moment einmal, hier trat dieses verruchte Szene-Wort also zum ersten Mal in Kontakt mit *Pokémon*: Cheaten.

Doch was ist Cheaten eigentlich? Kurz gesagt ist es die Manipulation eines Spiels, um nicht vorgesehene Ziele zu erreichen beziehungsweise Dinge zu erhalten, welche man so im Spiel nicht bekommen kann. Dabei unterteilt sich die Szene in die Bug-User und die Cheater. Der Cheater selbst benutzt in der Regel Codes, um sein Ziel zu erreichen, der Bug-User hingegen nutzt ausschließlich Programmierfehler aus. Der bekannteste Bug der ersten *Pokémon*-Hauptspiele ist

Leserin Kira Raito zeigt ihre Version des *Super Smash Bros. Ultimate*-Wesens namens Kyra, welches ihre schützende Hand über den geschwächten Kirby legt.

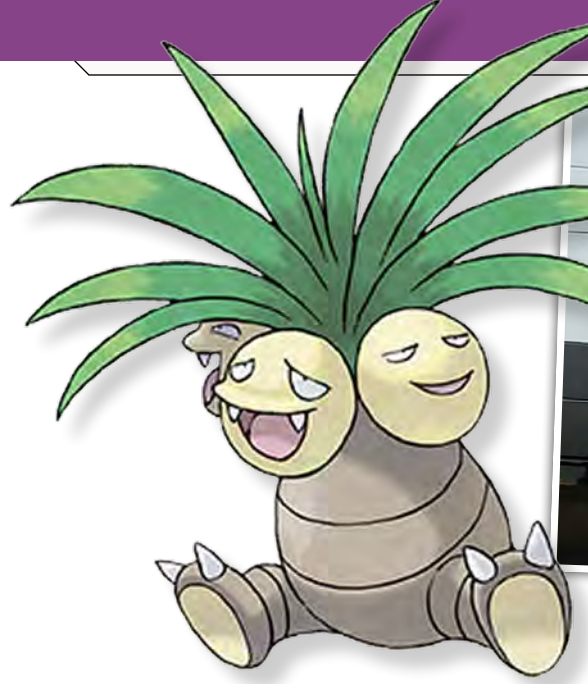
der Missingno-Trick, um die Anzahl eines bestimmten Items zu vervielfachen. Auch der offizielle Glitch, um Mew zu fangen, ist genau genommen ein Bug. Den Cheater hingegen kann man wieder in zwei weitere Kategorien unterteilen. Es gibt den Hardcore-Cheater und den Soft- oder Legit-Cheater. Der große Unterschied besteht darin, was gecheatet wird. So cheatet der Hardcore-Cheater alles, ohne ein System zu entwickeln oder auf irgendwas zu achten. Der Legit-Cheater konzentriert sich ausschließlich auf Dinge, die auch tatsächlich so im Spiel vorkommen können. Er ist also eher darauf aus, Zeit zu sparen, womit wir bei den genauen Gründen angekommen sind. Und die sind, zumindest beim Legit-Cheater, weniger verwerflich, als das Wort

Cheater zunächst vermuten lässt. Ein Hauptgrund heißt Event-Pokémon. Events werden zu bestimmten Zeiten, früher lokal, heute zunehmend online, abgehalten. In einer bestimmten Zeitspanne hat man die Möglichkeit, ein bestimmtes Pokémon oder Item zu erhalten. Ist das Event vorbei, besteht ohne einen Tausch keine Chance mehr, dieses Pokémon oder Item zu bekommen. Nicht immer handelt es sich hierbei um legendäre Pokémon, häufig sind es auch Taschenmonster mit speziellen Fähigkeiten, Attacken oder Farben, die sogenannten schillernden Pokémon. Der Legit-Cheater holt sich nun diese Möglichkeiten zurück, erstellt sich eine exakte Kopie dieses Pokémon oder holt sich das besondere Item, um ein bestimmtes Pokémon zu erhalten. Ein Beispiel wäre das Äon-Ticket in *Pokémon Rubin und Saphir*, welches 2004 auf einer Tour verteilt wurde. Mit diesem Ticket konnte man auf eine geheime Insel reisen und dort Latias respektive Latios fangen, was das Item Seelentau trug. Da die Tour lange vorbei ist, cheatet man sich also dieses Item, um immer noch auf die Insel zu gelangen. Das Pokémon selbst wird nicht gecheatet und bleibt somit legit, also echt. Ein weiterer Grund ist die Zeitersparnis. Im Zeitalter des kompetitiven Spielens sind starke Pokémon wichtig, um in Online-Turnieren zu bestehen. Der Weg dahin ist zum Teil mit langwieriger Zucht und anschließendem Training verbunden. Um hier abzukürzen, wird das entsprechende Pokémon einfach mit einer Kalkulations-Software erstellt und komplett fertig mittels Cheatcodes ins Spiel übertragen. Alternativ kann man zumindest wichtige Items wie Sonderbonbons und Vitamine vervielfältigen. Mittlerweile hat Nintendo dem indirekt einen Riegel vorgeschoben, indem man jedem Spieler durch das Item Goldkronkorken eine einfache Möglichkeit gab, schnell an perfekte Pokémon zu gelangen und somit dem Cheater keinerlei Vorteile mehr gelassen hat.

Nun, wie wird also genau gecheatet? Es gibt viele verschiedene Arten zu cheaten. Die wohl bekannteste Art ist die Verwendung von Codes mithilfe eines Cheat-Moduls. Dies kann entweder ein Stück Hardware sein, die im Regelfall zwischen Spielmodul und Konsole gesteckt wird, oder nur als Software auf einer Konsole, wo dann die Codes eingegeben werden. Die bekannten Namen „X-Ploder“ oder „Action Replay“ sind übrigens lediglich Bezeichnungen für Cheat-Module der Firmen Blaze und Datel. Letztendlich sind das alles Cheat-Module, welche die Eingabe von Codes erfordern. Eine weitere Art ist die Manipulation von Speicherständen, den sogenannten Savegames. Diese werden über spezielle Soft- oder Hardware vom Modul ausgelesen und am PC bearbeitet. Anschließend wird der manipulierte Speicherstand wieder zurück auf das Modul übertragen. Die dritte Variante ist das Cheaten mithilfe von Online-Tools, was bei *Pokémon* früher stark verbreitet war. Dabei wurde häufig über eine Website ein bestimmtes Pokémon erstellt und dieses dann durch eine Online-Tauschfunktion auf das Modul gebracht.

Meine persönliche Cheat-Erfahrung geht über die Module *Pokémon Rot und Blau* hinaus und reicht bis in die heutige Zeit. Es folgten nach dem Xploder für den Game Boy ein Cheat-Modul für den Game Boy Advance sowie verschiedenste Software. Gecheatet wurde munter drauflos und die Codes konnten teils verrückter nicht sein. Mittels einer sogenannten Trainer-Funktion kreierten wir sogar eigene Cheats wie zum Beispiel die Möglichkeit, aus dem eigenen Charakter einen Pokéball zu machen. 2004 kam dann ein einschlägiges Ereignis zur Äon-Ticket-Tour für die *Pokémon*-Editionen *Rubin und Saphir*. Durch diverse Cheats war der Speicherstand derart missraten, dass eine Übertragung des Äon-Tickets permanente Fehler in den Übertragungsmodulen des Nintendo-Teams verursachte. Es war irgendwie enttäuschend, aber auch beschämend, dieses legale Ticket nicht erhalten zu können. Noch am selben Abend entschieden wir uns, die Hauptspiele noch mal ganz von vorn zu beginnen, ohne jemals wieder ein Cheat-Modul heranzulassen. Nun, diese Entscheidung hielt zwar dann auf Dauer auch nur bedingt, da wir uns einige Zeit später ein extra Modul zulegten, auf dem wir Cheats anwenden „durften“. Jedoch blieben unsere Hauptmodule unberührt und auch die Cheats auf dem Extramodul beschränkten sich nur noch darauf, Legits zu cheaten. Mit späteren *Pokémon*-Editionen flachte das Cheating sogar fast ganz ab, da die Freude an legal erreichten

Maik Döring beschreibt und erklärt in seinem Leserbrief sehr ausführlich die weite Welt der Cheats. Wir empfehlen euch, ihn trotz seiner Länge komplett zu lesen, denn der Beitrag ist super interessant!



Unser treuer Leser Nick Kressmann hat herausgefunden, was Luigi so treibt, wenn Mario wieder Solo-Abenteuer bestreitet. Deshalb sieht man wohl kaum Huhn-artige Gegner in Mario-Spielen, oder?

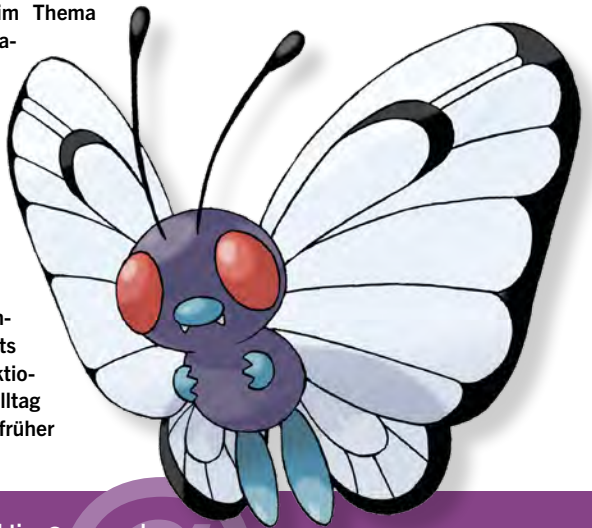
Zielen oder auch die Suche nach schillernden Pokémon viel spannender und erfüllender war, als alles in wenigen Sekunden mit Codes zu erreichen. Die Freude am legalen Weg überwog total und wir verbrachten Stunden mit der Jagd nach den raren Monsterchen. Heute muss ich darüber schmunzeln, wenn jemand diese legal gefangenen Pokémon als gecheatet bezeichnet, es macht mich auf eine gewisse Art sogar ein bisschen stolz.

Zu guter Letzt will ich noch einige Worte zu *Pokémon Go* verlieren, da hier das Cheating eine neue Dimension mit extremen Ausmaßen erreicht. Die Art ist hier eine völlig andere. Durch servergesteuertes Gameplay mit einer Online-Datenquelle ist eine Manipulation der Daten fast unmöglich. Herkömmliche Codes haben demnach keinen Erfolg. Da *Pokémon Go* die reale Bewegung, also die Veränderung von GPS-Koordinaten, als Hauptelement nutzt, dreht sich das Cheating um die Manipulation dieser Standortdaten. Mithilfe diverser Apps zur willkürlichen Veränderung des Standortes gaukelt man dem System vor, gerade an einer völlig anderen Stelle zu sein beziehungsweise sich zu bewegen, ohne dies tatsächlich zu tun. Das wird auch „Spoofing“ genannt. Der große Vorteil besteht darin, dass man bequem von zu Hause aus Schritte sammeln kann, was wiederum zum Ausbrüten von Eiern benötigt wird und Erfahrungspunkte einbringt. Außerdem lassen sich so lokale Events oder seltene Pokémon anderer Regionen fangen, ohne selbst tatsächlich vor Ort zu sein. *Pokémon Go*-Entwickler Niantic liefert sich seit Start der App einen erbitternden Kampf mit den Erstellern dieser Spoofing-Apps. Auch sogenannte Pokémon-Live-Maps, die in Echtzeit anzeigen, wo sich welche Pokémon befinden, waren schon im Visier. In den letzten Jahren wurden zudem viele Sicherheitsmechanismen eingebaut, die Spoofer entlarven sollen. Der Erfolg ist teilweise beachtlich, jedoch wird es auch dort immer wieder neue Möglichkeiten geben, zu cheaten.

Egal, ob nun die Nutzung eines Cheat-Moduls auf der Konsole oder einer Spoofing-App für *Pokémon Go* auf dem Smartphone – letztendlich muss jeder das Cheat-Erlebnis mit sich selbst vereinbaren und nahezu immer in Kauf nehmen, dass ein Stück weit das eigene Spielerlebnis verändert wird. Ich schreibe „verändern“, denn inwiefern das dem Interesse am Spiel schadet oder es sogar noch fördert, hängt wohl immer vom Umfang der Manipulation ab. Ich habe jetzt bewusst nicht „cheaten“ geschrieben, denn das klingt auch am Ende dieses Artikels irgendwie immer noch ein wenig verrucht. Was denkt ihr in der Redaktion beziehungsweise die Leser zu diesem Thema? Macht weiter so!

Maik Döring

N-ZONE: Hallo Maik! Neben deinem netten Lob möchten wir uns zunächst einmal für deinen absolut genialen Beitrag bedanken! Nicht nur erreichen uns nur selten Beiträge zu einem bestimmten Thema in solcher Ausführlichkeit, auch deine fachliche Expertise beim Thema Cheats und Cheating ist absolut beeindruckend und tiefgehend. Allein dafür schon einmal unseren größten Respekt! Nun, wie stehen wir zu diesem Thema? Tatsächlich spielen Cheats in unserem redaktionellen Berufsalltag im Gegensatz zu früher kaum mehr eine Rolle. Gleichzeitig beobachten wir schon länger den Trend, dass Entwickler immer seltener absichtlich Cheats in Spiele einbauen, zugleich sind nicht vom Entwickler vorgesehene Cheats heutzutage zumeist eher ungern gesehen. Das Thema hat dadurch in der Spielwelt breit betrachtet deutlich an Relevanz verloren. Schade eigentlich, denn Cheaten war und ist teils sehr beeindruckend und ermöglicht es, Spiele noch einmal auf eine ganz andere Art und Weise zu erleben. Gerne möchte wir uns dir an dieser Stelle anschließen und den Ball an die N-ZONE-Leser weiterspielen: Wie steht ihr denn zu dem Thema? Schreibt uns sehr gerne dazu!



SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

SWITCH PRO UND SWITCH LIGHT: WAS ERWARTEN WIR?

Laut eines Berichts des Wall Street Journal hat Nintendo gleich zwei neue Switch-Modelle in der Mache, die beide zur E3 vorgestellt werden sollen. Was erwarten wir, was wünschen wir uns?

JOHANNES: Nun, Lukas, wir haben bereits in unserem Nintendo-Podcast darüber gesprochen (kleine Eigenwerbung am Rande, bitte verzeiht): Laut der Tageszeitung Wall Street Journal stellt Nintendo dieses Jahr zur E3 im Juni zwei neue Switch-Modelle vor, die auch bereits diesen Sommer erscheinen sollen. Angeblich handelt es sich dabei um eine besonders starke Pro-Variante sowie eine abgespeckte und dadurch günstigere Version, die den alternden 3DS beerben soll. Das Wall Street Journal beruft sich in seinem Artikel auf Hardware- und Software-Produzenten mit Zugang zu entsprechenden Prototyp-Konsolen. Was hältst du von diesen Gerüchten? Du fliegst ja selbst in zwei Monaten wieder zur E3. Meinst du, vor Ort kannst du dann direkt die neuen Switch-Modelle bewundern? Und vielleicht noch wichtiger: Was erwartest du, einmal hypothetisch betrachtet, von einer Switch Pro und einer Switch Light? Einmal Full-HD-Display und größerer Akku, einmal gestrichene Features wie HD Rumble und Ähnliches?

LUKAS: Erst einmal gilt bei allen Gerüchten dieser Art natürlich immer, dass man sie mit einer großen Portion Skepsis betrachten sollte. Ja, die Quelle ist vertrauenswürdig, aber das heißt nicht, dass sie nicht trotzdem falsch liegen kann. Auch die bekannten Leaker auf Twitter und Co., die sich bereits durch 100% richtige Vorhersagen hervortaten, haben meist ebenso viele „Leaks“ vorzuweisen, die sich als völliger Humbug herausstellten. Gerade in den letzten ein, zwei Jahren gab es zudem dermaßen viele Nintendo-Gerüchte, die schlussendlich nicht stimmten oder noch in weiter Ferne liegen (N64 Mini, *Metroid Prime Trilogy*, Januar-Direct, *Pikmin 4* ...), sodass ich hier vorsichtig bleibe. Davon abgesehen ist eine Ankündigung von neuen Switch-Modellen trotzdem sehr gut möglich. Das entspräche Nintendos Vorgehen bei den bisherigen dedizierten Handhelds, die ebenfalls rund um den Zeitpunkt ihrer Lebenszyklen Updates spendiert bekamen. Zudem muss Nintendo etwaigen Ankündigungen von PS5 und Xbox One etwas entgegenzusetzen haben.

JOHANNES: Ich habe das starke Gefühl, dass es auch einfach deshalb in den letzten zwei Jahren so viele Gerüchte um neue Switch-Modelle gab, weil Nintendo mit der Hybrid-Konsole wieder relevant und in aller Munde ist. Ich denke da nur mal an meinen Freundes- und Familienkreis: Die Switch kennen und besitzen nicht nur fast alle Gamer, sondern auch viele eigentliche Nicht-Spieler. Aufgrund der neuerlichen Relevanz gibt es (wieder) ein extrem großes Interesse an Nintendo sowie deren Hard- und Software – voilà, der perfekte Nährboden für Gerüchte aller Art. Nichtsdestotrotz könnte ich mir schon eine Ankündigung in die Richtung auf der diesjährigen E3 vorstellen. Mir schwebt da allerdings eher eine Switch Pro vor, die mehr Leistung und ein paar verbesserte Features besitzt, als Switch „Light“ würde dann die aktuelle Switch dienen, die zu diesem Zweck im Preis reduziert wird, sagen wir mal auf vielleicht 199 Euro – und das Pro-Modell dann für etwa 350 Euro. Was meinst du?

LUKAS: Ich denke, die Pro-Variante würde den Preis der aktuellen normalen Switch übernehmen und die billigere Variante – oder die bisherige Standard-Version – dann auf ein ähnliches Niveau gesenkt werden, wie du es dir auch vorstellst. Aber um noch einmal auf deine Fragen von eingangs zurückzukommen: Ich kann mir schon vorstellen, dass die neue Pro-Variante gemeinsam mit einer großen neuen Ankündigung der Star während Nintendos E3-Auftritt sein wird, im Sinne von „guckt her, das ist unser toller neuer Titel und auf der neuen Hardware sieht er sogar noch besser aus!“. Die Light-Variante würde wohl eher nebenherlaufen und einfach irgendwann im Laufe des zweiten Halbjahres ohne viel Trara erscheinen – „weniger Leistung“ ist nicht gerade ein tolles Feature, was man auf der Messe bewerben muss. Und was erwarte ich mir von der Pro? Einen besseren Bildschirm sowie Akku und einige ausgebügelte Probleme der aktuellen Switch. Das langt mir schon!

JOHANNES: Da bin ich bei dir.

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 06/2019
ab 15.05.19 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

NINTENDO LABO: VR-SET (Test)

Mit dem vierten *Nintendo Labo*-Set macht Nintendo die Switch VR-tauglich, denn wie der Name schon sagt, dreht sich hier alles um VR-Spielchen. Wir machen den Test.

CUPHEAD (Test)

Lasst euch nicht vom Cartoon-Stil täuschen, *Cuphead* ist ein bockschwerer Mix aus Jump & Run und Shoot 'em Up. Wir verraten, wie gut die Switch-Version geworden ist.

FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER (Test)

Im April geht es munter weiter mit der Welle an *Final Fantasy*-Veröffentlichungen auf Switch. *FF X* zählt zu den besten Spielen der Reihe und *FF X-2* ist auch nicht zu verachten.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch, Christian Müller
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marc Brehme, Jan Dangschat, Thomas Denzinger, Christian Dörre, Benjamin Kegel, Katharina Pache, Philipp Sattler

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk
Layout Sebastian Bienert, Albert Kraus, Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Dirk Gooding (Head of Corporate Sales & Publishing), Uwe Hönig
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 32 (01/2019)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in play4 veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN
Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

DU BIST SCHON TEIL DES SPIELS
DIE GROSSE TV-PREMIERE
NOOBEES
BEREITE DICH DARAUF VOR, DEINE KRÄFTE ZU ENTDECKEN
AB 8. APRIL TÄGLICH UM 19:15 UHR
NUR BEI nick
nickelodeon
© 2019 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten.

ORIGINAL

ROAST BATTLE

DAS GNADENLOS KOMISCHE
STAND-UP DUELL

COMEDY CENTRAL

AB 27. APRIL IM TV
SAMSTAGS 22:00